GRY KOMPUTEROWE • SPRZĘT PC • MULTIMEDIA • INTERNET

NEWS SERVICE

CZERWIEC (06/2000)
INDEX 321052
ISSN 1507-8418
CENA 6 zł 90 gr

80

recenzje

- DAIKATANA
- RALLY MASTERS
- EURO 2000
- ENEMY ENGAGED
- TACHYON: THE FRINGE
- EVOLVA
- THE LONGEST JOURNEY
- FLYING HEROES
- SHADOW WATCH
- MARTIAN GOTHIC
- MDK 2

VIRUS WARNING I LOVE YOU

exclusive!

Wywiady z twórcami
DIABLO 2
COMMANDOS 2
plus screeny z D2PL!!!

SHOGUN TOTAL WAR

reklama

Rewolucja rozpoczęta!

Czytaj extra informacje na samym końcu pisma.

str. 130 - 131

hardware test

GeForce 2

BIGGEST SELLING COMPUTER GAMES MAGAZINE IN POLAND

ISSN 1507-8418 06>

9 771507 841007

Projekt okładki: Pegaz Ass *Grafika: © 2000 BLIZZARD Diablo 2*

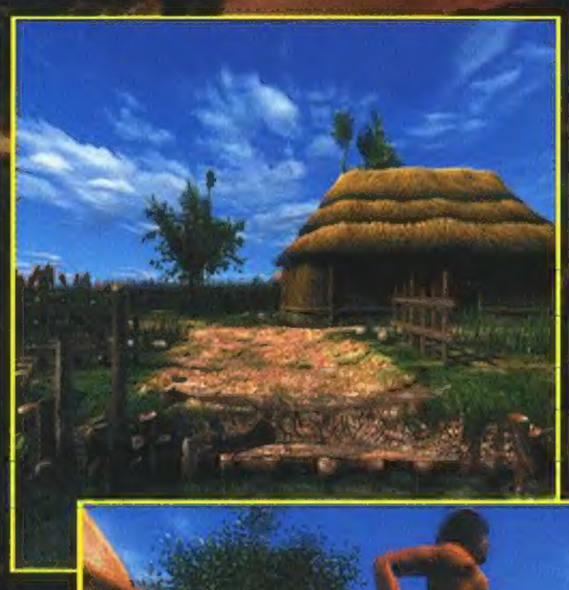
NIEZWYKŁA GRA PRZYGODOWA OSADZONA W ZAGINIONYM ŚWIECIE AZTEKÓW

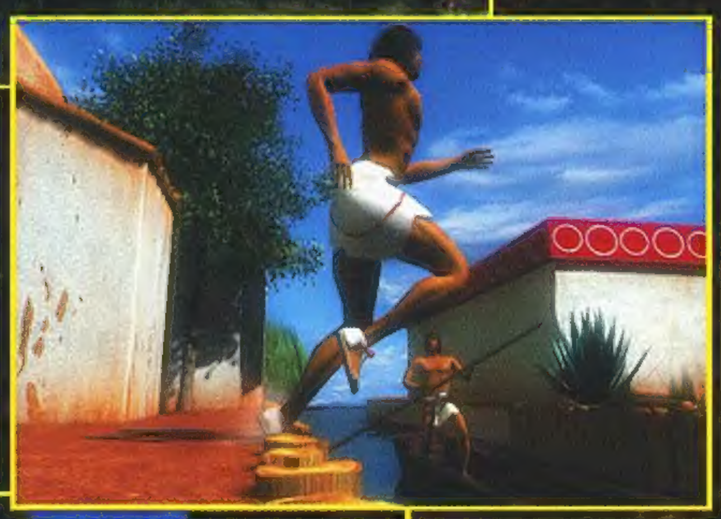
ROZWIĄŻ ZAGADKĘ ZAGŁADY AZTECKIEJ CYWILIZACJI. UCHROŃ SIEBIE I MIESZKAŃCÓW ZŁOTEGO MIASTA PRZED NADCHODZĄCĄ ZAGŁADĄ.

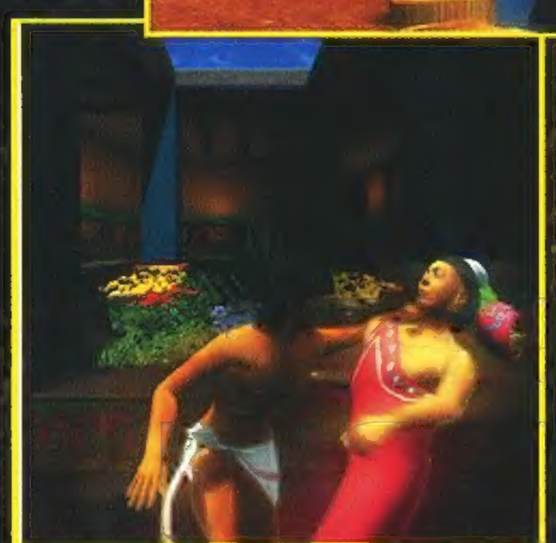
SUPER CENA • SUPER CENA • SUPER CENA
79
ZŁOTYCH

AZTEC

Copyright © 1999 Cryo Interactive Entertainment / France Telecom Multimedia. Wszelkie prawa zastrzeżone.







Rok 1517, Mexico-Tenochtitilan, stolica Imperium Azteków. Wcielasz się w młodego myśliwego, który prowadzi szczęśliwe i spokojne życie. Podczas polowania zostajesz świadkiem morderstwa. Umierający dostojnik zdradza Ci tajemnicę, która nie była przeznaczona dla Ciebie, a jej poznanie nieodwracalnie odmienia Twoje życie. Stajesz się ofiarą, na którą polują potężni spiskowcy. Twoje życie zamienia się w koszmar i nieustającą walkę o przetrwanie...

Od pewnego czasu Aztekowie zapadają na dziwną chorobę wobec której medycy wciąż są bezsilni. Wiesz, że to co się dzieje ma ścisły związek z morderstwem, którego byłeś świadkiem. Jednak czy będziesz wiedział jak skorzystać z poznanej tajemnicy ? Musisz strzec się, bo zło czai się ze wszystkich stron, a Tobie nie pozostało dużo czasu. Pamiętaj musisz zdemaskować zdrajców nie dając się przez nich osaczyć.
Na Twoich barkach spoczywa los całego świata Azteków. Tylko Ty możesz uratować swój lud!

PROFESJONALNA POLSKA WERSJA JĘZYKOWA
PL
CD PROJEKT

France Telecom Multimedia

cryo
INTERACTIVE

Wersja polska i wyłączna dystrybucja w Polsce
CDPROJEKT
www.cdprojekt.com

- 3 Tryby gry: Przygoda - Eksploracja - Encyklopedia
- Zagadki wymagające umiejętności logicznego myślenia i działania
- Niesamowita, trójwymiarowa rekonstrukcja świata Azteków
- W najtrudniejszych momentach możliwość skorzystania z trybu wspomagania „omni-present".
- Wszystkie informacje historyczne zweryfikowane przez ekspertów o międzynarodowej sławie.
- Dzięki „Kronice" będziesz mógł śledzić wszystkie wydarzenia, które miały wpływ na rozwój akcji
- Interaktywna mapa pozwoli Ci sprawdzić swoje położenie oraz poruszać się pomiędzy głównymi lokacjami

JUŻ W SPRZEDAŻY

WEHIKUŁ CZASU

Adaptacja klasycznej powieści G. H. Wellsa. Jesteś młodym naukowcem eksperementującym z maszyną czasu. W wyniku pomyłki zostajesz przeniesiony do obcych Ci czasów i miejsc. Rozpoczynasz fascynującą podróż przez czas i przestrzeń...
2 płyty CD, cena 79 zł!

2CD

Sprzedaż wysyłkowa: Centrum Sprzedaży Wysyłkowej CD Projekt: tel.: (0-22) 519 69 19, Wirtualny Świat: (0-22) 519 69 69; **Sklepy firmowe CD Projekt:** Kraków ul. Starowiślna 65, tel. (0-12) 421 26 17; Radom pl. Konstytucji 3 maja nr 5, tel. (0-48) 363 24 19; Warszawa ul. Indyjska 25a, tel. (0-22) 672 80 18; Warszawa ul. Pereca 2, tel. (0-22) 654 23 65; **Biuro handlowe:** Warszawa ul. Jagiellońska 74, tel. (0-22) 519 69 00

Nadchodzi pierwsza gra z nowego gatunku RPS w całości po polsku i w cenie 79 złotych!

INVICTUS

W CIENIU OLIMPU

SUPER CENA • SUPER CENA • SUPER CENA
79
ZŁOTYCH

PROFESJONALNA POLSKA WERSJA JĘZYKOWA
PL
CD PROJEKT

Pokonaj przerażające bestie i potwory w niesamowitych bitwach w świecie greckiej mitologii!

Zakończyła się Wojna Trojańska. Powróciłeś do domu. W tym czasie na Olimpie wrze - Atena wychwala pod niebiosa czyny, których dokonał Odyseusz w czasie wojny oraz w trakcie podróży do domu. Posejdon wzburzony jej opowieściami twierdzi, że tylko łut szczęścia sprawił, iż Odyseuszowi udało się powrócić bezpiecznie do domu. Atena przekonuje, że bez trudu może uczynić herosa z każdego śmiertelnika. Posejdon podejmuje wyzwanie. Nie namyślając się długo, Atena wybiera śmiałka, który udowodni prawdziwość jej słów. Oczywiście zostajesz nim Ty! Twoje zadanie jest proste - musisz zebrać drużynę złożoną z legendarnych herosów – m.in. Herkulesa, Elektry, Achillesa – i stoczyć krwawe bitwy z najbardziej przerażającymi, mitologicznymi bestiami. udowodnij, że nie tylko bogowie z Olimpu mogą być bohaterami śmiertelników...

Invictus: W Cieniu Olimpu to:

- Role-Playing Strategy (RPS) - rewelacyjne połączenie strategii w czasie rzeczywistym oraz RPG, stworzone przez zespół odpowiedzialny za powstanie Castles oraz Fallout.
- Porywające potyczki mitologicznych bóstw z najbardziej przerażającymi bestiami.
- 44 całkowicie odmienne mapy z różnymi zadaniami do wykonania.
- Oryginalny system „Boskich Punktów", dzięki któremu Twoi bohaterowie nie są „mięsem armatnim", a stale rozwijającymi się wojownikami .
- Intuicyjny interfejs sterowania drużyną, która może być złożona z 23 typów różnorodnych jednostek.
- 10 legendarnych herosów do wyboru, każdy z niepowtarzalnymi cechami podstawowymi oraz unikalnymi czarami.
- Niewiarygodna, bogata w detale sceneria - od postrzępionych gór i mglistych mokradeł do pól płynnej lawy.
- W pełni konfigurowalna kamera (możliwość obracania, przekręcania i przybliżania w dowolnym stopniu), dzięki której z łatwością dostosujesz środowisko do Twojego stylu gry.
- Możliwość modyfikacji i tworzenia własnych formacji bojowych (klin, kwadrat, linia itp.), ułatwiająca efektowne ataki oraz efektywną obronę.
- Rozbudowany tryb multi-player obsługujący wszystkie niezbędne protokoły sieciowe.
- Profesjonalnie opracowana polska wersja językowa i rewelacyjna cena - 79 złotych za grę na 2 płytach CD!

Czy odważysz się powtórzyć wyczyny Odyseusza i udowodnić Atenie, że jesteś godny jej zaufania?

Sprzedaż wysyłkowa: Centrum Sprzedaży Wysyłkowej CD Projekt: tel.: (0-22) 519 69 19, Wirtualny Świat: (0-22) 519 69 69; **Sklepy firmowe CD Projekt:** Kraków ul. Starowiślna 65, tel. (0-12) 421 26 17; Radom pl. Konstytucji 3 maja nr 5, tel. (0-48) 363 24 19; Warszawa ul. Indyjska 25a, tel. (0-22) 672 80 18; Warszawa ul. Pereca 2, tel. (0-22) 654 23 65; **Biuro handlowe:** Warszawa ul. Jagiellońska 74, tel. (0-22) 519 69 00

Wersja polska i wyłączna dystrybucja w Polsce
CDPROJEKT
www.cdprojekt.com

Interplay
14 East
QUICKSILVER SOFTWARE INC.

Invictus: W cieniu Olimpu ©1999 Interplay Productions. Invictus, 14 Degrees East, logo 14 Degrees East, Interplay i logo Interplay logo są znakami handlowymi Interplay Productions.
Quicksilver i logo Quicksilver są znakami handlowymi Quicksilver Software Inc. Wszelkie prawa zastrzeżone. Dystrybucja Virgin Interactive Entertainment (Europe) Ltd. Wyłączna dystrybucja w Polsce CD Projekt.

new s service
MENU
czerwiec 2000
http://www.ssonline.com.pl/
80

FLYING HEROES – Latający imbryk! Zawsze o tym marzyłem!

8 Sserwis informacyjny

16 W przygotowaniu

16 .....Commandos 2 + wywiad
22 .....Deep Space 9: The Fallen
28 .....Hellboy
23 .....Metal Fatigue
29 .....Odyssee
26 .....Oni
25 .....Reach for the Stars
20 .....Summoner
27 .....TechnoMage
24 .....Warlords Battlecry

30 Na pięć minut przed

30 .....Diablo 2: The Calling + wywiad
32 .....Silkolene Honda Motocross GP

34 Kombat Korner

34 .....Jojo`s Bizarre Adventure

36 Opisy/Recenzje

77 .....Campaign 1776
71 .....Championship Bass
40 .....Daikatana
46 .....Devil Inside
54 ....Enemy Engaged:RAH-66 Comanche vs. KA-52 Hokum
62 .....Euro 2000
48 .....Evolva
52 .....Flying Heroes
78 .....Freespace: Wielka Wojna PL
72 .....Last Call
76 .....Majesty PL
73 .....Martian Gothic
44 .....MDK 2
60 .....Micro Racers
70 .....Player Manager 2000
58 .....Rally Masters
75 .....Rising Sun
61 .....Rollcage Stage 2
74 .....Shadow Watch
36 .....Shogun: Total War PL
56 .....Star Trek: Armada
42 .....Tachyon: The Fringe
50 .....The Longest Journey
69 .....Tiger Woods PGA Tour 2000
64 .....UEFA Champions League Season 99/00

79 Data Disk

82 ....Heroes of Might & Magic3: The Shadow of Death
79 .....Nascar Racing 3: Craftsman Truck Series
81 .....Tomb Raider 3: The Lost Artefact
80 .....Tuskegee Fighters

84 Strefa Zrzutu

86 W imadle

90 .....Final Fantasy 8 cz.4
86 .....Might & Magic 8 cz.1
94 .....SU-27 Flanker 2.0 cz.2

96 Hardware

101 .....3 x Głośniki
102 .....AMD – koszmar Intela
103 .....Dyslektyk 2
103 .....Encarta
98 .....GeForce 2 GTS
99 .....Lifeview! Catch Sound USB
96 .....Notebooki
100 .....Pady
97 .....Pinnacle PCTV Studio
104 .....Windows 2000/Millenium Edition

105 KGB

116 CyberNet

118 .....Aurora – szpieg XXI wieku?
120 .....Houston! Mamy problem!
116 .....News
117 .....www

126 Manga Room

126 .....Tenchi Muyo in Love 2

Konkursy

15 .....Konkurs Crime Cities
114 .....Konkurs Rezerwowe Psy
125 .....Rozwiązanie konkursu Planescape Torment

Redaktor naczelny
Waldemar *„Pegaz Ass“* Nowak
waldek@ssonline.com.pl

Z-ca red. nacz.
Rafał *„Hunter“*Gałecki
hunter @ssonline.com.pl

Sekretarz redakcji
Agata Mizera
agata@ssonline.com.pl

Zespół redakcyjny:
Zdzisław *„Topgun“* Borawski
Paweł *„Pooh“* Chmielowiec
Dariusz *„Berger“* Góralski
Paweł *„Pejotl“* Jankowski
Konrad *„kkk“* Kwiatkowski
Piotr *„Raven“* Leszczyński
Grzegorz *„Murmur“* Młodawski
Piotr *„Frogger“* Moskal
Maciej *„Mamut“* Ogiński
Mateusz *„Banzai“* Ożyński
Rafał *„Yossa“* Nowocień
Dariusz *„Konsolite“* Pasturczak
Rafał *„Jetboy“* Piasek
Zdzisław *„Pisiek“* Pisiński
Piotr *„Gunman“* Rożalski
Rafał *„Zulu“*Skrzypek
Piotr *„Sokół“* Sokołowski
Dominik *„Teg“* Wojnarowski

Design & DTP
STUDIO ProScript
Pegaz Ass® Design Group:
Waldemar Nowak
Jacek Piekarek
Adam Andrzejewski

Dział Reklamy
Janusz Kunatkowski
tel.(0-22) 652-37-37

Druk
UNIPROM S.A.
Warszawa
ul. Mińska 69
Nakład 125.000 egz.

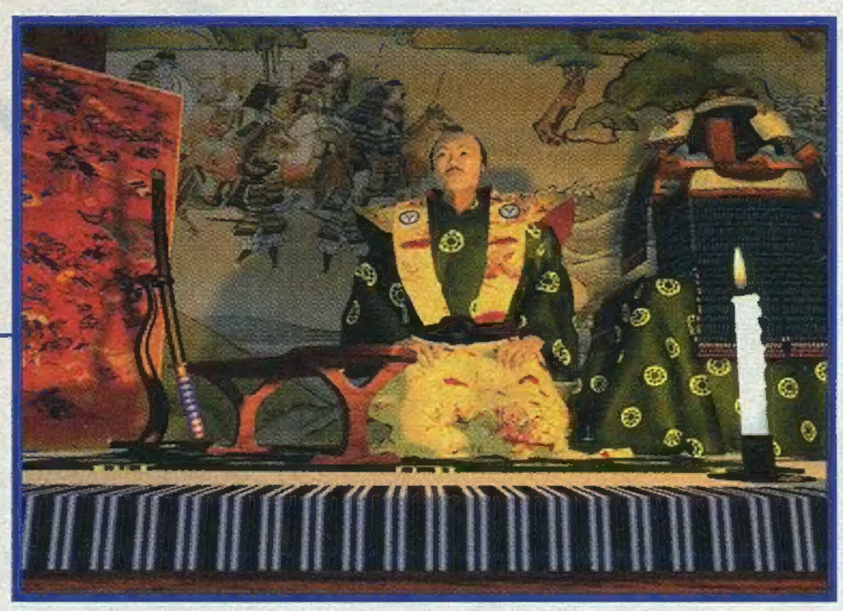
Adres redakcji
NEW S SERVICE
00-800 Warszawa 66
skr. poczt. 21
tel./fax (0-22) 624-91-47
pon-pt. godz. 9^{00}-16^{00}
e-mail:
redakcja@ssonline.com.pl
Internet:
www.ssonline.com.pl

Redakcja nie odpowiada za treść ogłoszeń i reklam. Materiałów nie zamówionych nie zwraca, w przypadku publikacji, zastrzega sobie prawo do skrótów. Wszystkie użyte znaki firmowe i towarowe są zastrzeżone przez ich właścicieli.

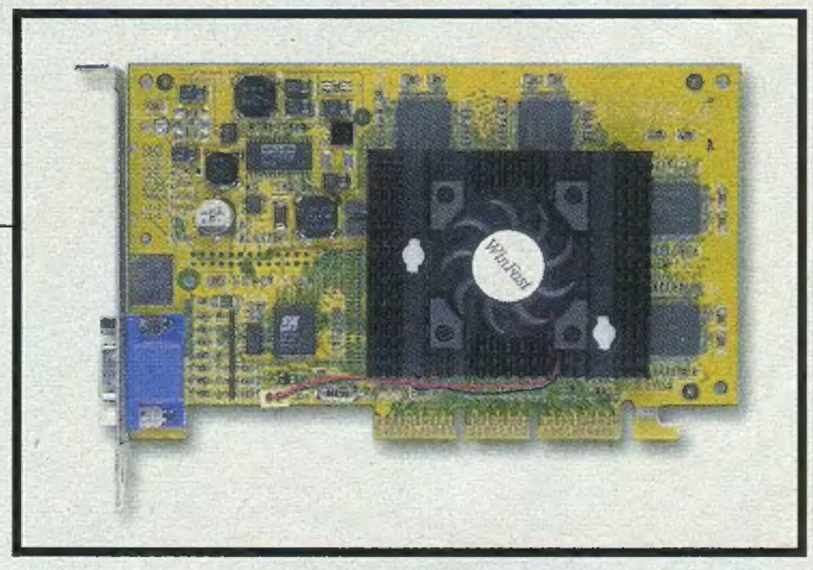
Wydawca: ProScript Sp. z o.o.

Co za goście! Trudno było się z nimi dogadać (łamanym hiszpańskim:), ale jakoś zrozumieli nasze pytania i opowiedzieli co nieco o komandosach, pretorianach i sercu z kamienia...

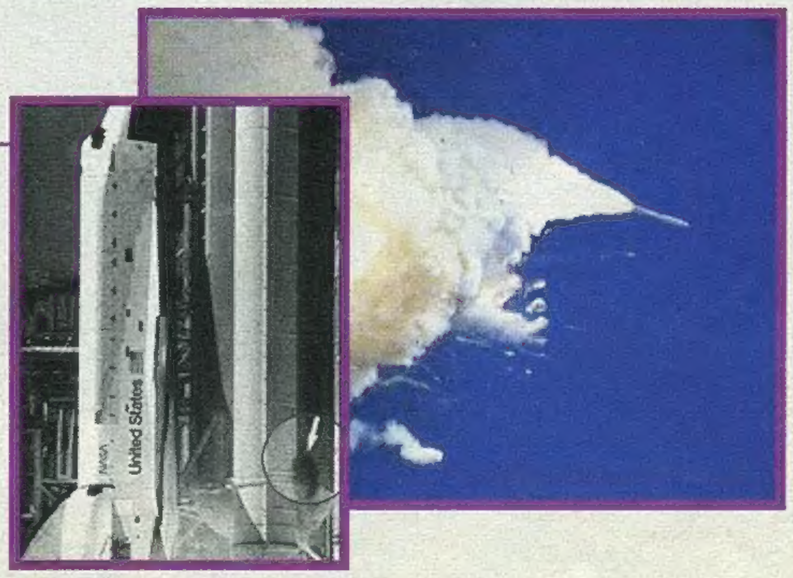
Tylko u nas wywiad z diabłami! Aby tego dokonać, musieliśmy zejść do samego piekła, pokonać Cerbera i przekupić Charona roczną prenumeratą NSS. Było gorąco...



Prawdziwy samuraj wie, jak sprawdzić, czy jego katana jest wystarczająco ostra. Woła chłopa, po czym tnie go wzdłuż. Jeśli chłop rozpadnie się od razu, znaczy to, że broń wymaga naostrzenia...



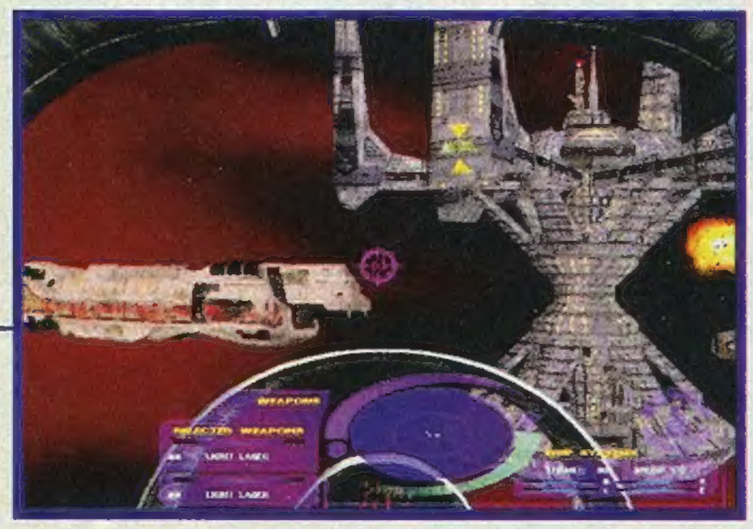
Załoga G do Feniksa! G–Fooorce! Transformacja! Akceleracja hi–resowa włączona. Procedura skoku w środowisko 3D uruchomiona. Prędkość kursowa 9 mln klatek na sekundę.



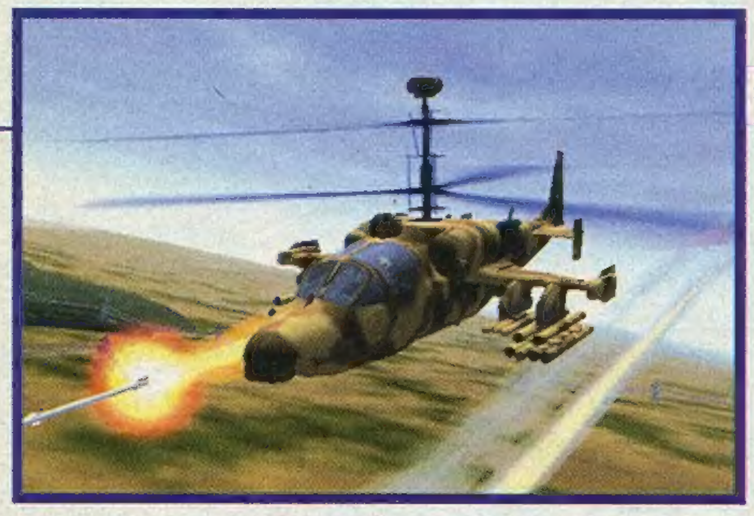
5...4...3...2...1...START! Wiuuuuuu!... BUM! ... Uczcijmy minutą ciszy załogę Challengera...

– Przybywaj, demonie! Przyzywam cię, abyś mnie pomścił! Ta przeklęta historyczka uwaliła mnie na maturze. Przyprowadź ją tu. Teraz ja zadam jej parę pytań, hehe!

Już od urodzenia miałem zamiłowanie do wielkich rzeczy. Wielkie pampersy, wielkie kanapki, wielkie dziewczyny, wielki brzuch... A teraz? Wiadomo – wielkie roboty!



Wiecie co to jest tachjon? Zgodnie z najnowszymi badaniami prof. Zajcewa jest to monokluidowa cząsteczka subatomowa, stanowiąca podstawowy składnik hamburgerów.



– TopGun! Uważaj! Masz bandytę na 12! – Roger, Gunman... – O Boże, on strzela!! Wal unik w lewo, UNIK W LEWO!!! – Copy that, Gunman, flary poszły – AAAA MAYDAY, MAYDAY...

„Entliczek, pętliczek, co myśli Piechniczek, teeego nie wie nikt! To tajemnica mundialuuu..." Cza, cza, cza! Ech... I tak nie wygramy.

Lista Przebojów v.1.1

Zasady funkcjonowania Listy Przebojów Czytelników NSS:

1. ***Każdy ma tylko jeden głos i zgłasza tylko jeden tytuł.***
2. ***Głosy przyjmujemy wyłącznie:***
   a) ***na kartkach pocztowych z adnotacją LISTA, nadesłanych na adres redakcji;***
   b) ***w e–mailach z tematem/subject: XXX (gdzie „XXX" to tytuł gry, na którą oddaje się głos), nadesłanych pod adresem: lista@ssonline.com.pl.***
3. ***O pozycji gry na liście przebojów decyduje liczba oddanych na nią głosów; pierwsze miejsce otrzymuje gra, która zdobyła najwięcej głosów.***
4. ***Podliczenie głosów następuje 5. dnia każdego miesiąca.***
5. ***Wyniki ogłaszane są w numerze z następnego miesiąca.***

Dziękujemy za ogromne zainteresowanie Listą. Otrzymaliśmy masę e–maili i wiele kartek. Zapoznajcie się powtórnie z zasadami – zaszła minimalna zmiana, stąd wersja 1.1. Poniżej prezentujemy pierwsze wyniki.

TOP 5!

1. **QUAKE 3 ARENA**
2. **THIEF 2: THE METAL AGE**
3. **FINAL FANTASY 8**
4. **PLANESCAPE: TORMENT**
5. **UNREAL TOURNAMENT**

Wszystkich chętnych zapraszamy do oddawania głosów na swoje ulubione gry!

lista@ssonline.com.pl

SKALA OCEN:

1 – ***KASZANA I BADZIEW!!! Zabierzcie to ode mnie!!!***

2 – ***CIENIZNA. Dobra, aby pokazać nie lubianym osobom, doskonale nadaje się jako podkładka pod mysz, ewentualnie jako podstawka pod kawę.***

3 – ***NIE POLECAMY. Szkoda pieniędzy, chyba że zbliża się koniec roku podatkowego i szukacie wydatków na pomoce naukowe.***

4 – ***GRA SŁABA, mająca drobne wady i powielony pomysł.***

5 – ***GRA PRZYZWOITA, spełniająca wszystkie wymogi aktualnie stawiane tytułom z danego gatunku.***

6 – ***GRA PONADPRZECIĘTNA, mająca ciekawe elementy.***

7 – ***GRA WYBITNA, którą warto zakupić ze względu na liczne walory artystyczne, techniczne i fabularne.***

8 – ***GRA WYŚMIENITA, musisz ją mieć! Stanowi pierwszą klasę w swoim gatunku.***

9 – ***GRA PRZEŁOMOWA, kamień milowy w danym gatunku. Jeżeli jej nie widziałeś i w nią nie grałeś, to nie masz o czym rozmawiać z kolegami.***

10 – ***GRA–LEGENDA!!! Należy wytapetować nią sobie pokój!***

Wirtualny Świat Poleca

Wirtualny Świat poleca

Wirtualny Świat poleca

Wirtualny Świat Poleca

PL

69zł

PL

69zł

PL

69zł

PL

69zł

79zł

PL

119zł

PL

159zł

ZESTAW BALDUR'S GATE + OPOWIEŚCI Z WYBRZEŻA MIECZY

Edycja kolekcjonerska Baldur's Gate: grę Baldur's Gate i dodatek Opowieści z Wybrzeża Mieczy. W zestawie również: Książka ze zbiorem opowiadań, mapa świata gry i plan Baldur's Gate oraz mousepad BG.

119zł

PL

159zł

Wirtualny Świat jest firmą polecaną przez CDPROJEKT jednego z największych dystrybutorów gier w Polsce!

39zł

39zł

39zł

39zł

45zł

49zł

PL

59zł

PL

59zł

59zł

69zł

69zł

69zł

PL

69zł

PL

69zł

69zł

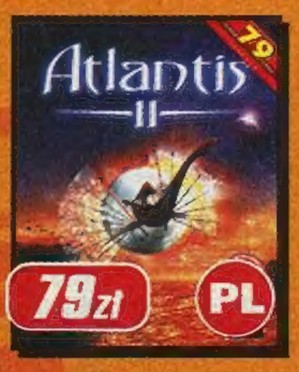
69zł

69zł

PL

79zł

PL

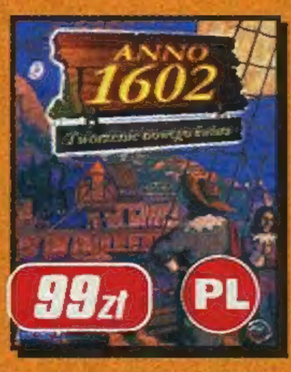


79zł

PL

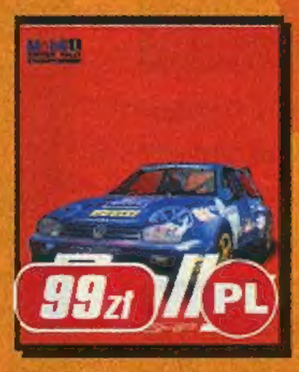
79zł

PL



99zł

PL



99zł

PL

99zł

99zł

99zł

PL

99zł

99zł

99zł

109zł

PL

109zł

109zł

145zł

PL

149zł

155zł

125zł

159zł

189zł

209zł

39zł

OFICJALNY PODRĘCZNIK STRATEGII MAGIC THE GATHERING

CLASSIC

6 edycja

Podręcznik w polskiej wersji językowej, 128 stron, full-kolor, papier kredowy.

w naszej ofercie znajdziesz również inne gry i programy na pc

Alfa Centauri	69 zł	Need for Speed 4	149 zł
Championship Manager 3 + Liga Polska	69 zł	NHL 99	69 zł
C&C + misje	89 zł	Panzer General II	69 zł
Croc	59 zł	Prince of Persia 3D	99 zł
Dark Reign	59 zł	Redguard	59 zł
Dark Stone	99 zł	Silent Hunter	69 zł
Diablo Hellfire	49 zł	Star Wars: Encyklopedia	129 zł
Final Fantasy VII	109 zł	Su 27 + Misje	59 zł
Gorky 17	69 zł	Superbike World Championship	59 zł
Half-Life Gold	99 zł	Team Apache	69 zł
Half-Life Opposing Force	99 zł	Tomb Raider 3	99 zł
Heroes of Might & Magic II	99 zł	Turok 2	59 zł
Książe i Tchórz PL	55 zł	Warhammer Dark Omen	59 zł

19zł

NAJNOWSZY DODATEK DO GRY KARCIANEJ MAGIC THE GATHERING

NEMESIS

W sprzedaży zestaw 15-sto kartowy.

27zł

PLANESCAPE: TORMENT UDRĘKA

Książka napisana na podstawie bestselerowej gry komputerowej firmy Interplay, której akcja osadzona jest w świecie fantasy Planescape.

45zł

GRA KARCIANA MAGIC THE GATHERING

6 edycja zawiera zestaw wprowadzający dla dwóch garczy:

- 2 talie po 40 kart,
- Książkę zasad gry w języku polskim,
- Podręcznik gry MtG w języku polskim.

DODATKI DO GRY KARCIANEJ MAGIC THE GATHERING

W sprzedaży zestawy: uzupełniające zawierające 15 kart oraz zestawy zawierające 75 kart.

15 kart - cena 19 zł.

75 kart - cena 45 zł.

Teraz możesz zamówić gry przez internet: **www.wirtualny.com.pl**

co zyskujesz kupując u nas

- **Nie płacisz dodatkowo za przesyłkę, gdyż jest ona wliczona w cenę programu,**
- Program otrzymujesz najpóźniej w 3-7 dni (roboczych) od złożenia zamówienia telefonicznego,
- Ceny zawierają podatek VAT,
- Płacisz przy odbiorze przesyłki.
- Możliwość dostawy w ciągu 24 h. (za dodatkową opłatą)
- Masz pewność, że dzięki profesjonalnemu opakowaniu zawartość paczki jest maksymalnie zabezpieczona.

FIRMA WYSYŁKOWA

wirtualny świat

kontakt z nami

adres

ul. Jagiellońska 74, budynek E, 03-301 Warszawa

e-mail: wirtualny@wirtualny.com.pl

telefon & fax

(0-22) 519 69 69,

FAX: 519 69 70

Pracujemy Pn-Pt od 8 do 18

zamów przed premierą

Zanim zamówisz przed premierą koniecznie przeczytaj

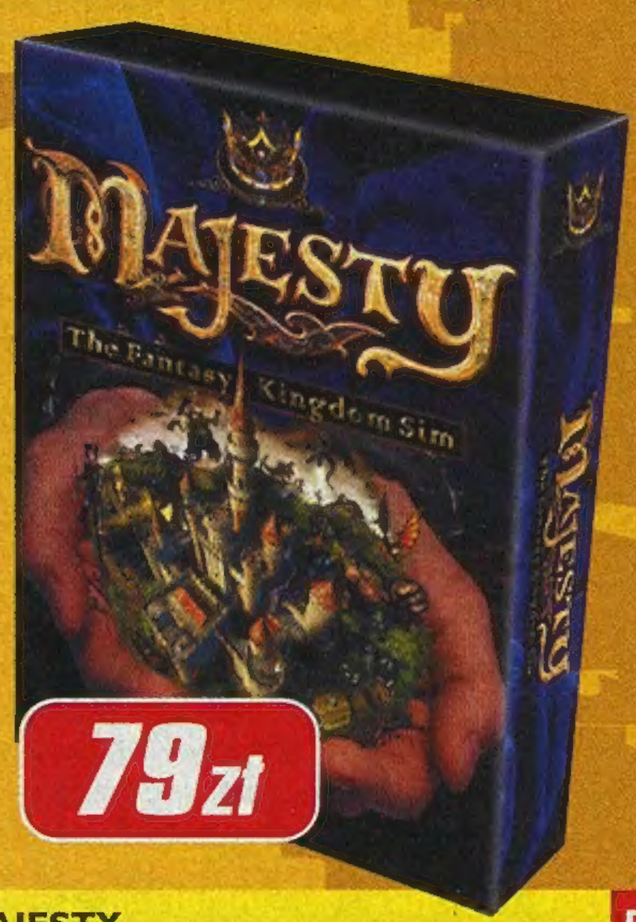
W tej rubryce są prezentowane gry których premiera odbędzie się za kilka tygodni lub miesięcy, jednak już dziś będziesz mógł złożyć na nie zamówienie. Co zyskasz? Zyskasz pewność, że otrzymasz oryginalną grę jako jeden z pierwszych w naszym kraju. Aby wynagrodzić Ci czekanie razem z grą otrzymasz super upominek w zależności od gry będą to pełne wersje gier, koszulki, płyty demo lub inne gadżety związane z grami. UWAGA, Upominki otrzymają tylko osoby które zamówią grę przed jej polską premierą.

79zł

WEHIKUŁ CZASU PL

Wehikuł czasu to nowa gra przygodowa, w której wcielasz się w naukowca, który w wyniku eksperymentu przenosi się przez pomyłkę w bardzo odległą przyszłość, gdzie świat targany jest sztormami czasowymi. W tym dziwnym świecie rozpoczniesz fascynującą podróż do Twoich czasów. Do gry dołączona jest książka Herberta Wellsa. W roli głównej wystąpi Krzysztof Kolberger.
Zamawiając grę przed premierą weźmiesz udział w losowaniu jednego z 10 pakietów w skład, którego wchodzi koszulka Atlantis II oraz kubeczek firmowy.

PREMIERA: Czerwiec 2000



79zł

MAJESTY PL

Czy chciałbyś zostać królem, rządzić dobrze i sprawiedliwie? Walczyć z mitycznymi bestiami, ustanawiać nowe prawa, rządzić poddanymi, decydować o ich życiu lub śmierci? Czy kiedykolwiek zastanawiałeś się nad tym, jak by to było, gdybyś mógł pokierować losem setek, tysięcy poddanych, budować zamki, niszczyć wrogie twierdze, wypowiadać wojny, zawierać przymierza? Twoje marzenia mogą się spełnić dzięki Majesty - tu czekają na Ciebie przygody jakich dotąd nie przeżyłeś.
Zamawiając grę przed premierą otrzymasz gratis kubeczek firmowy.

PREMIERA: 21 czerwiec 2000

SHOGUN PL

Nowa gra strategiczna, w której możesz poprowadzić oddziały samurajów w wielkiej wojnie domowej. Nie lada gratka dla miłośników strategii.
Zamawiając grę przed premierą otrzymasz gratis pełną wersję gry Reflux.

PREMIERA: Czerwiec 2000

LARRY 7 PL

Niezapomniany Larry po raz pierwszy przemówi do Ciebie po polsku. Już wkrótce będziesz mógł pokierować miłosnymi podbojami Larrego. **Zamawiając grę przed premierą weźmiesz udział w losowaniu jednego z 10 pakietów w skład, którego wchodzi koszulka Atlantis II oraz kubeczek firmowy.**

PREMIERA: Wrzesień 2000

DIABLO II PL

Najbardziej oczekiwana gra roku. W drugiej części do wyboru 5 nowych postaci. 4 CD. **Zamawiając grę przed premierą otrzymasz gratis trzy rewelacyjne prezenty: grę RPG Fallout i mousepad Diablo 2 oraz talię do gry karcianej Magic The Gathering.**

PREMIERA: Czerwiec 2000

DAIKATANA

Daikatana to 4 olbrzymie episody, każdy z nich w inych ramach czasowych z dostępnymi różnymi rodzajami broni. Ilość broni i przeciwników jest większa niż w Quake II. Tryb miltiplayer przez internet i LAN.

PREMIERA: czerwiec 2000

GRAND PRIX 3 PL

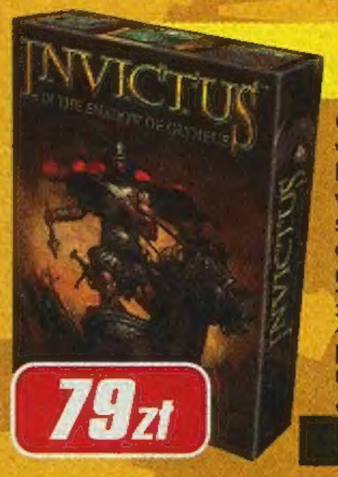
Rewelacyjne wyścigi samochodowe ze świata Formuły 1. Superrealistyczna grafika, pełne odwzorowanie wszelkich danych i realiów
W opracowana będzie w pełnej polskiej wersji językowej.

PREMIERA: Sierpień 2000

POMPEI PL

Przenieś się do starożytnych Pompei w VIII wieku na cztery dni przed wielką katastrofą w poszukiwaniu swojej zaginionej żony.
Zamawiając grę przed premierą weźmiesz udział w losowaniu jednego z 10 pakietów w skład, którego wchodzi koszulka Atlantis II oraz kubeczek firmowy.

PREMIERA: Czerwiec 2000



INVICTUS PL

Gra strategiczna z akcją osadzoną w starożytnej Grecji. Jako wybrany przez bogów śmiertelnik, zostajesz zamieniony w herosa i rzucony w wir niesamowitych i skomplikowanych misji. Gra zostanie opracowana w całości po polsku i wydana na 2 CD i cenie 79 zł.
Zamawiając grę przed premierą otrzymasz mousepad lub książkę „Morze Piasków".

PREMIERA: 14 czerwiec 2000

W ofercie firmy VERBATIM dotychczas znajdowały się tylko pojedynczo pakowane płyty CD-R. Wychodząc naprzeciw postulatom osób potrzebujących większych ilości nagrywalnych dysków, wypuszczono obecnie na rynek płyty DATA LIFE PLUS CD-R, które pakowane są po 25 oraz 50 sztuk. Odbywa się to w standardzie spindle, co oznacza, że użytkownik kupuje jedynie same płyty, bez pudełek. Taka forma sprzedaży pozwala na znaczne obniżenie ceny jednostkowej CD-R-a. Płyty VERBATIM DATA LIFE PLUS CD-R mają wiele zalet: można je stosować w nagrywarkach CD-R (od x1 do x8), ich biała powierzchnia umożliwia pisanie czy nawet drukowanie, a pokrycie w opatentowanej technologii METAL AZO podwyższa odporność na zadrapania i rysy. Warto dodać, że CD-R DATA LIFE PLUS ma dożywotnią gwarancję.

Na pierwszej konferencji ODDC (Office Deployment and Development Conference), poświęconej wdrażaniu i doskonaleniu pakietu OFFICE, firma MICROSOFT poinformowała o udostępnieniu wersji MICROSOFT OFFICE 2000 SERVICE RELEASE (SR-1), umożliwiającej instalację tego programu wraz z najnowszymi uaktualnieniami. Podano również do wiadomości, że w ciągu zaledwie dziewięciu miesięcy od momentu wprowadzenia na rynek, produkt ten został zainstalowany na rekordowej liczbie komputerów na całym świecie (16% wszystkich wykorzystujących oprogramowanie biurowe MICROSOFT-u). Takie tempo dwukrotnie przewyższa wyniki zanotowane w przypadku poprzedniej wersji tego pakietu. Dostępność systemu operacyjnego WINDOWS 2000 i rozwianie obaw związanych z problemem roku 2000 skłoniły do instalacji OFFICE 2000 takich gigantów, jak NABISCO HOLDINGS i TEXACO. Zapewne wersja SR-1 przyczyni się do dalszego wzrostu instalacji OFFICE 2000.

Pojawienie się bezprzewodowego trackballa o nazwie TRACKMAN WHEEL oznacza fuzję dwu podstawowych technologii używanych do produkcji peryferyjnych urządzeń komunikacyjnych: technologii bezprzewodowej, opartej na zastosowaniu fal radiowych, i precyzji, jaką daje optyczna technologia odczytu. W tym wypadku wzór w dużej części zaczerpnięty został z CORDLESS MOUSEMAN WHEEL, który jest już na rynku od ponad roku. Opisywany tu trackball ma przyciągający wzrok klasyczny wygląd, a jego zaokrąglony, ergonomiczny kształt sprawia, że ręce i nadgarstki nie ulegną zbyt szybko zmęczeniu podczas długiej pracy. Ma on też wiele innych interesujących cech, jak choćby eleganckie kontury, metalizowane wykończenie i zaokrąglone krawędzie, pokryte antypoślizgowym materiałem. Wszystko to zapewnia graczowi duży komfort pracy. Produkt ten dostępny będzie w sprzedaży od sierpnia tego roku. Jego cena wyjściowa nie jest jeszcze znana, można jednak przypusz-

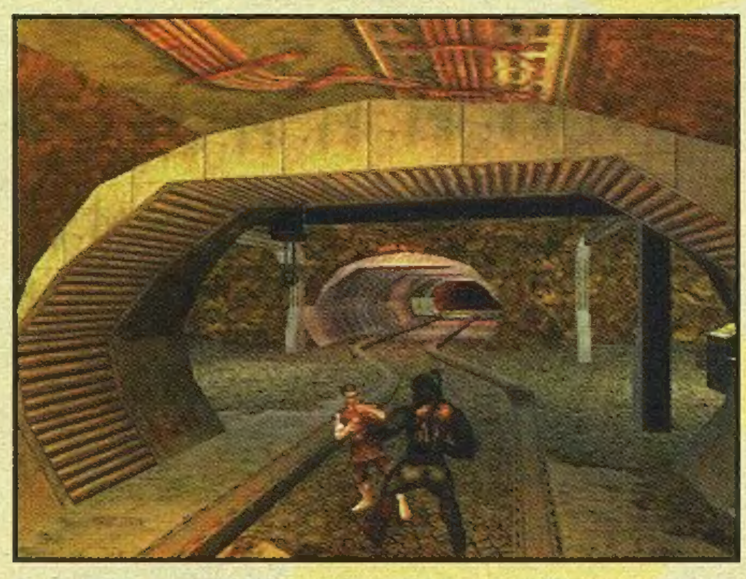
POLSKI RYNEK

CD PROJEKT

Najważniejsze tytuły w czerwcowej ofercie tej firmy to AZTEC (przygodówka firmy CRYO) – w całości po polsku, i INVICTUS (2xCD) – również w polskiej wersji. Oprócz tego zapowiadane są DEVIL INSIDE, MAJESTY oraz ASTERIX I OBELIX KONTRA CEZAR (wszystkie w polskiej wersji językowej). Niewątpliwie najważniejsze jest jednak oczekiwane od miesięcy DIABLO 2 – miejmy nadzieję, że tym razem nic się już nie opóźni i gra trafi wreszcie na półki sklepowe (przewidywana cena to 159 zł).

IPS

W czerwcu IPS ma zamiar wypuścić na rynek następujące tytuły: ALIEN RESSURECTION firmy ELECTRONIC ARTS (wersja na PSX), FORMULA 1 MANAGER 2000 (EA) na PC, PLANET OF THE APES (EA/FOX) na PC, NEED FOR SPEED: MOTOR CITY (EA) na PC oraz C&C: RED ALERT 2 (EA/WESTWOOD). Jak widać, czerwiec w tej firmie upłynie pod znakiem ELECTRONIC ARTS, zaś planowane gry są zdecydowanie interesujące.



MIRAGE

Większość gier, które zostaną wydane przez MIRAGE w czerwcu (lub trochę później – precyzyjnych dat nie podano), będzie firmowanych przez EMPIRE. Konkretnie są to: PRO PINBALL FANTASTIC, BALTTLE OF BRITAIN i SHEEP!. Poza tym ukażą się: ARMY MEN 4: AIR ATTACK (3DO), SYDNEY 2000 OLYMPIC GAMES (EIDOS) oraz polska produkcja pt. KONDOTIERZY CZASU PL.

PLAY IT

Na czerwiec PLAY IT planuje następujące gry: METAL FATIGUE, FAMILLY FUN: THRILL RIDE, GROUND CONTROL, KISS PSYCHO CIRCUSL THE NIGHTMARE CHILD, KLEOPATRA oraz WARLORDS: BATTLECRY. Ta ostatnia pozycja jest chyba najciekawsza – tym bardziej, że na rynku brakuje tego typu gier.

NAJNOWSZE GRY

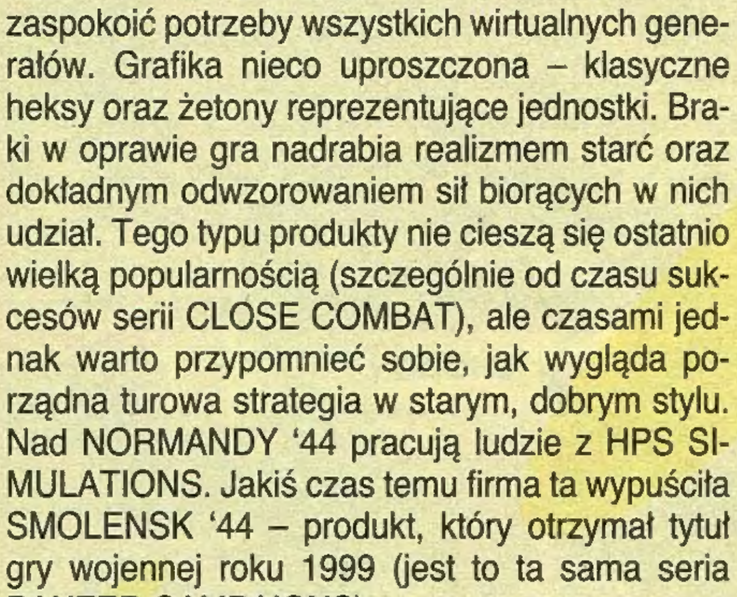
PANZER CAMPAIGNS: NORMANDY '44

Oto gratka dla miłośników prawdziwych, skomplikowanych gier strategicznych. PANZER CAMPAIGNS: NORMANDY '44 odtwarza lądowanie aliantów w Normandii latem 44 roku. Gra nie jest może aż tak rozbudowana jak niektóre produkty firmy AVALON HILL, ale i tak powinna

zaspokoić potrzeby wszystkich wirtualnych generałów. Grafika nieco uproszczona – klasyczne heksy oraz żetony reprezentujące jednostki. Braki w oprawie gra nadrabia realizmem starć oraz dokładnym odwzorowaniem sił biorących w nich udział. Tego typu produkty nie cieszą się ostatnio wielką popularnością (szczególnie od czasu sukcesów serii CLOSE COMBAT), ale czasami jednak warto przypomnieć sobie, jak wygląda porządna turowa strategia w starym, dobrym stylu. Nad NORMANDY '44 pracują ludzie z HPS SIMULATIONS. Jakiś czas temu firma ta wypuściła SMOLENSK '44 – produkt, który otrzymał tytuł gry wojennej roku 1999 (jest to ta sama seria PANZER CAMPAIGNS).

SOULBRINGER

Podczas Piątej Ery Magii kraina Rathenna została zrujnowana przez złego maga zwanego Dark Warlock. Przez długi czas odbudowywano



straty poniesione podczas wojen i magicznych starć. Wiele lat później, w okresie zwanym Years of Dusk, sprawy ponownie zaczynają przybierać fatalny obrót – zła aura otaczająca każdy skrawek ziemi jest niemal namacalna, jednak nikt nie jest w stanie stwierdzić, kto jest za ten stan rzeczy od-

powiedzialny. Krótko mówiąc – kraj potrzebuje bohaterów, i tak się złożyło, że Ty właśnie jesteś jednym z nich, Drogi Graczu. SOULBRINGER jest w przygotowaniu już od ponad dwóch lat i jak na razie nic nie zapowiada, żeby szybko trafił na półki sklepowe. Niemniej jednak powinno to nastąpić jeszcze w tym roku, postanowiłem więc zwrócić na niego Waszą uwagę. Połączenie RPG i przygodówki, solidny engine 3D wykorzystujący akcelerator – wygląda na to, że będzie bardzo interesująco. Pod warunkiem oczywiście, że scenariusz zostanie skonstruowany na poziomie. Na terenie Europy SOULBRINGER dystrybuowany będzie przez INFOGRAMES, zaś w Ameryce Północnej przez INTERPLAY.

MOTOCROSS MADNESS 2

Pierwsza część tej gry wyszła mniej więcej półtora roku temu. Cechowała się ona nienagannym modelem jazdy, zajmowała interesującymi dyscyplinami (między innymi spektakularne skoki) oraz miała całkiem sporą grywalność. Część druga, ogólnie rzecz biorąc, oferować będzie to

samo co pierwsza, z tym że w o wiele lepszej oprawie. Najważniejszą zmianą jest wprowadzenie poważnych przeróbek w enginie gry: teren wygląda zdecydowanie lepiej, dodano też takie drobiazgi jak krzaczki na zboczach, drzewka i inne elementy, które podwyższają realizm otoczenia. Do wyboru jest sześć typów zwodów oraz opcja multiplayer, dzięki której można porozbijać się razem z kolegami. Podobnie jak w części pierwszej, najciekawszą opcją są skoki kaskaderskie. MOTOCROSS MADNESS 2 będzie typową grą akcji – nacisk położony jest na grywalność, a nie na stuprocentowy realizm. Niektórym może to przeszkadzać – im pozostaje rozejrzeć się za innym tytułem. W ostatecznej wersji MICROSOFT ma zamiar dołączyć do gry edytor tras, co powinno być sporą atrakcją dla wszystkich amatorów dwóch kółek.

MEDIEVAL 2

Firma INCREDIBLE SIMULATIONS znana jest z nietypowych strategii. Często dają nam one możliwość powojowania w okresach historycznych, które są rzadko zauważane przez innych producentów gier. Pierwsza część MEDIEVAL wyszła dwa lata temu i – jak sama nazwa wskazuje – umożliwiała stoczenie najważniejszych bitew średniowiecza. Od tamtej pory programiści z IS podrasowali nieco engine oraz gra-

fikę, stworzyli kilkanaście nowych scenariuszy, połączyli te elementy i wydali całość pod nazwą MEDIEVAL 2. Jeśli chodzi o nowinki, to do Twojego arsenału doszła między innymi prymitywna broń palna (bombardy i arkebuzy), dodano też kilka nowych komend dla łuczników i innych strzelających jednostek. A gdzie będzie można walczyć w MEDIEVAL 2? Między innymi pod: Arsouf, Durazzo, Ticherbrai, Stiklasadirem, Nocerą, Lincoln, Dublinem, Azincourt, Arbedo, Barnet, Hericourt, Fornovą, Garigliano, Ravenną, Novarą, Biococca, Ceresole i Pavią. Jest więc w czym wybierać. Co prawda MEDIEVAL ma mizerną oprawę – w porównaniu z takimi nowoczesnymi grami, jak SHOGUN, ale i tak może zainteresować miłośników klasycznych gier strategicznych.

FLANKER ATTACK

Jeżeli znudziło Cię latanie na amerykańskich maszynach, powinieneś sobie kupić grę FLANKER 2.0. Lub też poczekać na FLANKER ATTACK, który ma być kontynuacją tego niezapomnianego symulatora. Na razie niewiele jeszcze

czać, że będzie oscylować w granicach 400 zł netto. CORDLESS TRACKMAN WHEEL dostarczany będzie z oprogramowaniem MOUSEWARE LOGITECH-a, które zapewnia dostęp do Internetu (po naciśnięciu klawisza) poprzez funkcję WebWheel. Trackball może być podłączany przez porty USB i PS2, więc zapewnia zgodność ze wszystkimi używanymi obecnie systemami operacyjnymi: Windows 3.1 i późniejsze, Windows NT, Windows 2000, MacOS 8.5 i późniejsze (USB).

Na dorocznej konferencji twórców gier Bill Gates poinformował, że firma MICROSOFT wkracza w świat gier wideo. Chodzi o wprowadzenie specjalnej konsoli nowej generacji. Jej kryptonim to X-BOX. Ma ona oferować gry o rozbudowanej akcji. Wykorzystując swe doświadczenie programistyczne oraz postępy w technologiach PC – takich jak grafika trójwymiarowa i łączność internetowa – MICROSOFT tworzy bardzo wydajną i łatwą w użytkowaniu platformę, która pozwoli programistom szybciej tworzyć lepsze gry. Znane już narzędzia, takie jak API Microsoft DirectX, wprowadzą do gier nowej generacji obraz o jakości filmowej, rozbudowane możliwości prowadzenia gry przez Internet oraz doskonałą jakość dźwięku. X-BOX znacznie podwyższy jakość gier, oferując:

– ponad trzykrotnie większą wydajność systemów graficznych konsol najnowszej generacji;

– specjalnie opracowaną kartę graficzną, stworzoną we współpracy z ekspertami z firmy NVIDIA, zapewniającą ponad 300 mln wielokątów na sekundę;

– bogate, realistyczne gry o rozbudowanej akcji;

– szerokopasmową łączność z Internetem, która pozwala urozmaicić gry.

MATROX MILLENIUM G200 MULTI-MONITOR to kontynuacja tradycji wielomonitorowych kart graficznych w ofercie kanadyjskiej firmy MATROX. G200 MMS jest godnym następcą karty PRODUCTIVA G100, która – w odpowiedniej konfiguracji – pozwalała na pracę na kilku monitorach komputerowych. Oto krótka specyfikacja karty z układem G200MM: układ MATROX MILLENIUM G200 (128 bit), RAMDAC 250 MHz, rozdzielczość do 1920x1200, złącze PCI, wyjścia cyfrowo-analogowe z możliwością podłączenia 2 lub 4 ekranów, wbudowany tuner TV. Pojedyncza karta graficzna jest w stanie obsłużyć od 2 do 4 zwykłych monitorów komputerowych lub cyfrowych, płaskich paneli (plazma). Maksymalnie można użyć do 4 kart MATROX G200MMS w jednym komputerze. Łatwo więc można zauważyć, że jeden komputer będzie w stanie wyświetlić obraz na 16 ekranach naraz. Maksymalnie karta może przydzielić 8 MB pamięci na jeden ekran. Na rynek europejski firma MATROX przewidziała trzy wersje kart wielomonitorowych. Różnią się one od siebie ilością obsługiwanego sprzętu oraz ilością pamięci.

Firma MICROSOFT poinformowała, że według jej obliczeń od czasu światowej premiery (17 lutego 2000) sprzedano przeszło milion egzemplarzy systemów operacyjnych MICROSOFT WINDOWS 2000 PROFESSIONAL, SERVER i ADVANCED SERVER. Ta informacja opiera się na danych szacunkowych pochodzących od dystrybutorów, sprzedawców detalicznych i producentów sprzętu komputerowego, bez uwzględnienia największej grupy klientów – tych, którzy uzyskali licencje w ramach umów Enterprise Agrement. Warto też dodać, że obecnie pracownicy ośrodka pomocy technicznej MICROSOFT-u odbierają mniej telefonów (w stosunku do liczby licencji) niż w przypadku poprzednich systemów operacyjnych tej firmy.

Na konferencji Mobile Insights 2000 MICROSOFT przedstawił nowe funkcje oprogramowania biurowego komputera POCKET PC (który ma być dostępny w ciągu najbliższych 90 dni), m.in. kieszonkowe wersje programów OUTLOOK INBOX, MICROSOFT WORD i MICROSOFT EXCEL. Aplikacje te tworzą razem elastyczny pakiet biurowy dla osobistych asystentów cyfrowych (Personal Digital Assistant – PDA). System POCKET INBOX dla komputerów POCKET PC stworzono w celu zapewnienia łatwego dostępu do najbardziej rozpowszechnionych (takich jak MICROSOFT EXCHANGE i LOTUS DOMINO) systemów poczty elektronicznej dla przedsiębiorstw. Integracja tych systemów z innymi aplikacjami pozwala na wysyłanie i odbieranie komunikatów, zarządzanie pocztą przy jednoczesnym dostępie do folderów serwera, oglądanie i modyfikowanie załączników, a także otwieranie stron WWW po kliknięciu osadzonych adresów. Pozwala to na zachowanie pełnej wydajności pracownika podczas jego pobytu poza stanowiskiem pracy.

Firma VERACOMP SA – autoryzowany dystrybutor ATI TECHNOLOGIES – wprowadziła do sprzedaży rodzinę kart graficznych ATI opartych na chipsecie RAGE 128 PRO GL(tm). Te nowe produkty wyposażone są w złącze AGP X2/X4 i osiągają częstotliwość magistrali 125 MHz. Skonstruowano je zgodnie z najnowszą technologią naprzemiennej generacji trójwymiarowych scen (Alternate Frame Rendering Technology). Jej efektem jest znaczne udoskonalenie jakości obrazu, bez jednoczesnej utraty prędkości wyświetlania scen z grafiką 3D.

Do oferty firmy CADENA SYSTEMS wprowadzone zostały innowacyjne karty rozszerzające w standardzie COMPACT FLASH TYP II, przeznaczone do przenośnych komputerów wykorzystujących system operacyjny WINDOWS CE. Dzięki najnowszym produktom XIRCOMA użytkownicy handheldów będą mieli możliwość wysyłania i odbierania e-maili, korzystania z Internetu oraz wysyłania i odbierania faksów. Karty serii XIRCOM COMPACT CARD umożliwiają także błyskawiczne

wiadomo o samej grze, jedno jest jednak pewne: będziesz mógł polatać na Su–25 (szturmowy samolot wsparcia piechoty), Su–39 (wersja Su–25 przeznaczona dla sił morskich) oraz amerykańskim A–10 Warthog. Jak widać, wszystkie dostępne tu maszyny to myśliwce szturmowe, gra zaoferuje więc nieco inne wrażenia niż FLANKER 2.0 czy FALCON 4.0. Niewątpliwie atakowanie celów naziemnych jest bardziej interesujące (ale i niebezpieczne) niż okładanie się rakietami z odległości 40 kilometrów. Posiadacze FLANKER–a 2.0 będą mogli również zasiąść za sterami Su–27 i Su–35 (obie gry będą miały ten sam engine). Walczyć będziesz na Kaukazie i nad Krymem. Zgodnie z tradycją serii FA będzie miał bardzo ładną grafikę oraz mnóstwo opcji uatrakcyjniających, takich jak wydawanie komend skrzydłowym czy przemieszczanie jednostek naziemnych i morskich. Dynamiczny system przydzielania punktów w kampaniach da Ci natomiast więcej satysfakcji z wykonania misji, gdyż docenione zostanie wszystko, co zrobiłeś, a nie tylko atak na główne cele. Na koniec wspomnę jeszcze tylko o możliwości przesyłania komunikatów głosowych przez Net lub LAN, co zresztą staje się już standardem.

TITLE DEFENCE

Od czasów 4D BOXING na rynku nie pojawiła się właściwie żadna godna odnotowania gra symulująca rozgrywki bokserskie. I oto na rynek wkrótce wejdą dwa takie produkty – MIKE TYSON BOXING oraz TITLE DEFENCE. O tym pierwszym trochę niżej, tu zajmijmy się tym ostatnim. A jest czym się zachwycać, bowiem cztery tryby grania

powinny zadowolić każdego. A są to: exhibition, sparring, shadow i tournament. Interesująca jest opcja „shadow", która pozwala zmierzyć się z zapisanym uprzednio fighterem, którym kiedyś sam kierowałeś (coś jak „shadow" w NEED FOR SPEED, gdzie też możesz ścigać się ze swoim cieniem). W opcji „tournament" będziesz natomiast miał okazję przeżyć całą karierę bokserską – od skromnych początków aż do świateł Los Angeles i międzynarodowej sławy. Duży nacisk położono na sztuczną inteligencję komputerowych przeciwników oraz na odwzorowanie ich charakteru, stylu walki i indywidualnych słabości. Każdy z nich może zainkasować inną liczbę ciosów, zanim zacznie się słaniać na nogach, każdy też walczy inną techniką i zadaje nieco odmienne uderzenia. Planowane są również porady wirtualnego trenera – zapodawane „na żywo". To ostatnie jest sporą nowością (nie jestem pewien, bo mało gram w gry sportowe, ale wydaje mi się, że tego jeszcze nie było). Engine gry prezentuje się całkiem przyzwoicie, miejmy tylko nadzieję, że będzie chodził dostatecznie szybko i bez zacięć.

THE WORLD IS NOT ENOUGH

007 atakuje nie tylko na ekranach kin, ale, jak się okazuje, również na ekranach komputerów. Ostatnia część przygód dzielnego brytyjskiego szpiona (zresztą według mnie nie najlepsza) stała się podstawą do zrobienia gry o tym samym tytule. Gra wy-

korzysta (już jako piąta) engine QUAKE–a 3, a to pozwala oczekiwać, iż wyglądać będzie całkiem nieźle. A jak z fabułą? Ano, większość postaci i elementów akcji zaczerpniętych została z filmu, dodano tu i ówdzie trochę nowych twarzy, ale ogólnie rzecz biorąc ci, którzy widzieli wersję celuloidową, miejscami mogą się nieco nudzić. Do zabawy będziesz miał przeróżne gadgety, z których słynie Bond, a do wykonania, jak zwykle, super–hiper ważną misję. Nic dodać, nic ująć. W grę wpleciono część animacji wziętych bezpośrednio z filmu, a to po to, by zbudować odpowiednią atmosferę i lepiej wprowadzić gracza w akcję. Tyle że FMV już na nikim nie robi specjalnego wrażenia, a dobry engine bynajmniej nie jest gwarancją sukcesu. Ale może się czepiam, może TWINE będzie znakomitą grą... Wtedy chętnie odwołam to, co napisałem, lecz póki co nie wydaje mi się, żeby zapisała się złotymi zgłoskami w księdze gier.

MIKE TYSON BOXING

Sławie czarnoskórego pięściarza Mike'a Tysona nie mogą zaszkodzić ani żałosne próby gryzienia przeciwników po uszach, ani nawet liczne procesy o rozboje i gwałt. „Żelazny Mike" stał się

CZYNNE 7 DNI W TYGODNIU od 9 do 18

Zadzwoń, prześlemy bezpłatny katalog lub złóż zamówienie przez internet, a będziesz tą drogą otrzymywał regularnie naszą aktualną ofertę

WYSYŁKA GRATIS

- Płatność przy odbiorze przesyłki, termin realizacji: 2 - 5 dni
- Programy wysyłamy w solidnych, kartonowych pudełkach
- Do każdej przesyłki dołączamy aktualny katalog

SUPERPROMOCJA TYLKO W CZERWCU

Zamawiając programy za minimum:

- **69 zł - dostaniesz firmowy długopis, a także możesz kupić podane gry po niższej cenie:**

- **119 zł DODATKOWO dostaniesz ZA DARMO PŁYTĘ Z GRĄ NIESPODZIANKĄ (PEŁNĄ WERSJĘ)**

W naszej ofercie ponadto:

Asterix i Obelix kontra Cezar pl	69	Need for Speed 3	65
Blade Runner	65	Odorek i Boberek pl	79
Crime Cities pl	99	Pizza Syndicate pl	69
Demise pl	99	Rezerwowe Psy pl	59
Dune 2000	65	RollerCoaster Tycoon pl	69
Dun. Keeper pl + Mag. Carpet	65	Sid Meier's Gettysburg	65
Freespace 2 pl	79	Sid Meier's Alpha Centauri	65
Grand Prix World	99	Silent Hunter + wszystkie misje	75
Half-Life Generation	159	Skout pl	69
Heroes III Armagedon's Blade	55	Star Wars: Force Commander	189
Heroes III Shadows of Death	55	Star Wars: Shadow of the Empire	119
Hokus Pokus Różowa Pantera pl	69	Starcraft	99
Hugo Tropikalna Wyspa pl	79	Tzar pl	69
Lemingi: Rewolucja pl	99	Warh. Dark Omen+Synd. Wars	65
Liga Polska Manager 2000 pl	99	Worms	39
NBA Live 99	65	X-Com Apocalypse	45

SKLEP WYSYŁKOWY TOMSOFT

Rok założenia: 1991

ul. Krzywa 4, 05-077 Wesoła 4, tel. (022) 773 19 82,(060) 128 23 63,
fax: (022) 773 36 14, e-mail: tomsoft@tomsoft.com.pl

SKLEP INTERNETOWY:
WWW.TOMSOFT.COM.PL

POLECAMY

POLECAMY

* 7 CD *
C&C + wszystkie misje
Red Alert + wszystkie misje
Tiberium Sun
grywalne demo

Niektóre z prezentowanych gier dopiero ukażą się na polskim rynku. Składając zamówienie wcześniej - masz pewność, że otrzymasz je równo z oficjalną premierą.

przesyłanie danych z/do stacjonarnego peceta oraz synchronizację danych. Po zastosowaniu specjalnej przejściówki (tzw. caddy) możliwe jest wykorzystanie ich w klasycznych notebookach wyposażonych w gniazda PCMCIA Typ II. W sprzedaży znajdą się trzy rodzaje kart COMPACT CARD: XIRCOM COMPACT CARD ETHERNET 10 (karta sieciowa pracująca z prędkością 10 Mbps, wyposażona w złącze RJ-45), XIRCOM COMPACT CARD MODEM 56k V.90 GLOBAL ACCESS (karta modemowa 56 000 bps + faks 14 400 bps, wyposażona w złącze RJ-11) oraz XIRCOM COMPACT CARD GSM (karta umożliwiająca podłączenie telefonu GSM i korzystanie za jego pośrednictwem z Internetu z prędkością do 9 600 bps).

Nowe patche i sterowniki na serwerze FTP firmy TORNADO 2000

Nowe BIOS-y do płyt głównych MSI MICROSTAR:

MS-6153
ftp://ftp.tornado.com.pl/Microstar/plytyglow/6153/W653MS11.EXE

MS-6163
ftp://ftp.tornado.com.pl/Microstar/plytyglow/6163/W663MJ26.EXE

MS-6163PRO
ftp://ftp.tornado.com.pl/Microstar/plytyglow/6163pro/W663MJ34.EXE

BXMaster
ftp://ftp.tornado.com.pl/Microstar/plytyglow/BXmaster/W663MJ51.EXE

MS-6178
ftp://ftp.tornado.com.pl/Microstar/plytyglow/6178/W678MS17.EXE

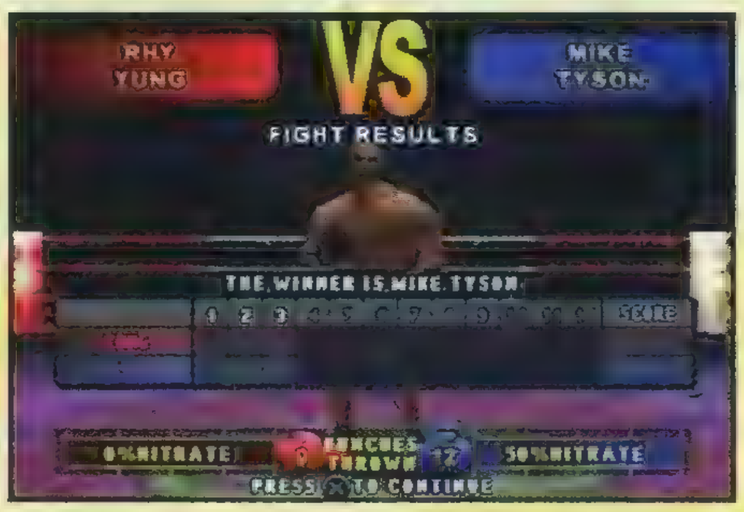
MS-6199
ftp://ftp.tornado.com.pl/Microstar/plytyglow/6199/W699VA33.EXE

MS-6309
ftp://ftp.tornado.com.pl/Microstar/plytyglow/6309/A6309V13.EXE

Patch do sterowników dla kart MATROX MARVEL G400.

Plik powoduje poprawne działania tunera w polskiej wizji i fonii. Od tej pory użytkownicy kart mogą bezproblemowo używać ich przy odbieraniu programów z anteny lub popularnych kablówek.

ftp://ftp.tornado.com.pl/Matrox/Patche/TVtuner/tunertv.zip



idolem nastolatków, a jego wyczyny stanowią kanwę coraz to nowych gier komputerowych. Najnowszą produkcją, której Tyson jest głównym bohaterem i której użycza swojego nazwiska w celach marketingowych, jest MIKE TYSON BOXING firmy CODEMASTERS. Gra wykorzystywać będzie solidny engine 3D, prezentujący się nadzwyczaj dobrze (choć, oczywiście, z samych screenów ciężko zorientować się, na ile realistycznie silnik ten oddaje ruchy zawodników i dynamikę boksu). Każdy bokser (a będzie ich mniej więcej dziewięćdziesięciu) ma dysponować zestawem 12 ciosów, co nie jest może liczbą porażającą, ale przeciętnemu graczowi powinno wystarczyć. Gra ma posiadać rozbudowany system punktacji, zgodny z prawdziwym (stosowanym na zawodach bokserskich). Do dyspozycji będziemy mieli practice mode, single player mode oraz full career mode – nie muszę chyba wyjaśniać tych terminów. Tryb kariery daje nam do wyboru ośmiu pięściarzy w trzech kategoriach wagowych.

TROPICO

Jeżeli marzyliście kiedyś o władaniu własnym kraikiem w Ameryce Południowej, to TROPICO jest zdecydowanie grą dla Was. Pracuje nad nią ten sam zespół, który zrobił RAILROAD TYCOON 2, a więc gra wykorzystywać będzie iden-

tyczny (a w każdym razie zbliżony) engine. Notabene, nie wróży to zbyt dobrze, jeśli chodzi o jej płynne działanie na słabszych komputerach. TROPICO ma chodzić w wysokiej rozdzielczości (można ją podkręcić aż do 1600x1200). Gra wygląda dość ładnie, sam pomysł też nie jest najgorszy. Jako prezydent (czytaj: dyktator–zamordysta) małego, bananowego państewka masz tu okazję przetestować swoje umiejętności ekonomiczne oraz polityczne. Jeżeli będziesz dobrze sobie radził z zadaniami, które przed Tobą staną, czeka Cię świetlana przyszłość – siedzisz w pałacu, przy akompaniamencie banjo i z cygarem w zębach. Jeżeli jednak się nie uda, to cóż... przypuszczalnie porcja ołowiu w potylicę będzie jedyną nagrodą. Do dyspozycji masz mieć ponad 100 rodzajów budynków, od wszelkiego rodzaju plantacji po budynki rządowe i koszary. TROPICO zapowiada się na grę lekką i przyjemną, pod warunkiem, że jej twórcy nie przesadzą ze nadmiarem opcji.

ULTIMATE HUNT CHALLENGE

Wbrew pozorom na rynku jest całkiem sporo gier symulujących polowanie na różne gatunki zwierząt. Homo Sapiens po wytępieniu z rodzimej planety wszystkiego, co się rusza (w zasięgu

wzroku), musiał uciec się do rzeczywistości wirtualnej, by kontynuować swoją ulubioną rozrywkę. Firma ELECTRONIC ARTS zaistniała na arenie tego typu produktów grą DEER HUNT CHALLENGE, a ta odniosła przewidywany sukces. I oto zapowiadana jest jej kontynuacja – ULTIMATE HUNT CHALLENGE. Do znanej już i wystawionej na odstrzał menażerii dołączy parę gatunków ptactwa, co może stanowić miłą odmianę od dotychczasowego śledzenia jeleni po krzakach. Ponieważ, jak wiadomo, myślistwo jest sportem towarzyskim, programiści z EA zadbali, by gra posiadała opcję multiplayer, w której masz okazję zapolować w „coopie" z jednym lub kilkoma kolegami (swoją drogą ciekaw jestem, czy tego „coopa" można przekształcić w deathmatch:) Nowością jest także wprowadzenie trybu practice, w którym zanim wybierzesz się na grubego zwierza, będziesz mógł poćwiczyć strzelając do talerzy. ULTIMATE HUNT CHALLENGE ma dość ładną grafikę (widok TPP lub FPP) i w swojej kategorii prawdopodobnie odniesie znaczący sukces, choć osobiście nie przepadam za tego typu grami i chyba nie znam nikogo, kto by w nie grał.

HEART OF STONE

Ostatnimi czasy głośno mówi się o nadchodzącej grze COMMANDOS 2, a o HEART OF STONE niewiele, chociaż nad obydwoma tytułami pracują ci sami ludzie z firmy PYRO. Najtrudniejszą rzeczą przy pisaniu o HOS jest zaklasyfikowanie tego tytułu. Według zapowiedzi autorów – będzie to połączenie gry przygodowej ze strategiczną (!). Jakby tego było mało, ma ponoć zawierać elementy RPG i gry akcji. Krótko mówiąc – groch z kapustą, a jak będzie naprawdę, zobaczymy po premierze. Tak czy inaczej, HE-

FORGOTTEN REALMS®

FANTASY ADVENTURE

Zanim zagrasz w ICEWIND DALE

przeczytaj

TRYLOGIĘ DOLINY LODOWEGO WICHRU

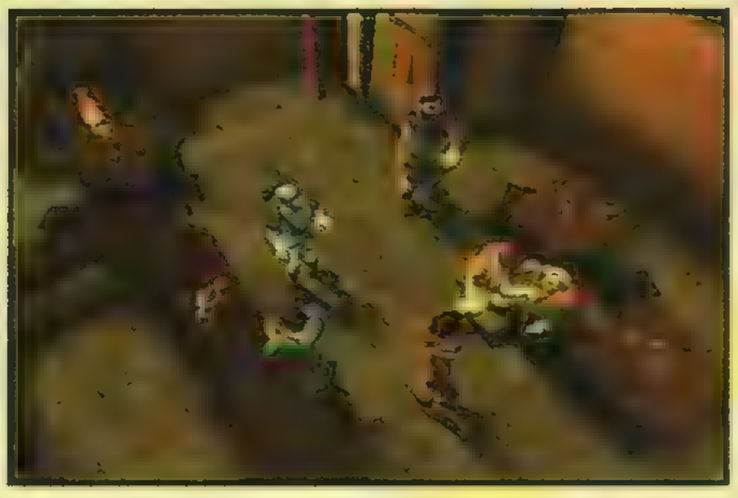
w sprzedaży – lato 2000

Pytajcie w salonach EMPiK, sklepach komputerowych i księgarniach na terenie całego kraju

Pytania i sprzedaż wysyłkowa: (022) 634 47 90 lub e-mail isa@isa.pl

Odwiedź naszą stronę www.isa.pl

Logo Forgotten Realms oraz Wizards of the Coast są znakami handlowymi firmy Wizards of the Coast, Inc. Wszelkie prawa zastrzeżone.



ART OF STONE korzysta z całkiem udanego engine'u 3D i wygląda rewelacyjnie. Fabuła osadzona jest w realiach szesnastowiecznej Europy. Główny bohater, Michel de Compiegne, jest studentem. Pewnego dnia dostaje list od wuja, nakłaniający go do wzięcia udziału w fascynującej wyprawie odkrywczej. Nasz Michał jedzie do wuja, lecz gdy dociera na miejsce, okazuje się, że tego już ktoś ukatrupił, a w dodatku ukradł wszystkie informacje na temat rzeczonego odkrycia. Twoim pierwszym zadaniem, Drogi Graczu, będzie więc wytropienie, kto zabił nieszczęsnego wuja, potem zaś musisz dowiedzieć się, o co chodzi w całej sprawie i, w miarę możliwości, wyciągnąć z tego maksymalne korzyści dla siebie. Podczas wędrówek po Europie odwiedzisz między innymi: Włochy, Francję, Anglię i wyspę Rodos, a oprócz tego Daleki Wschód. Walki w HOS odbywać się będą w czasie rzeczywistym, więc należy się spodziewać raczej małych starć niż wielkich bitew.

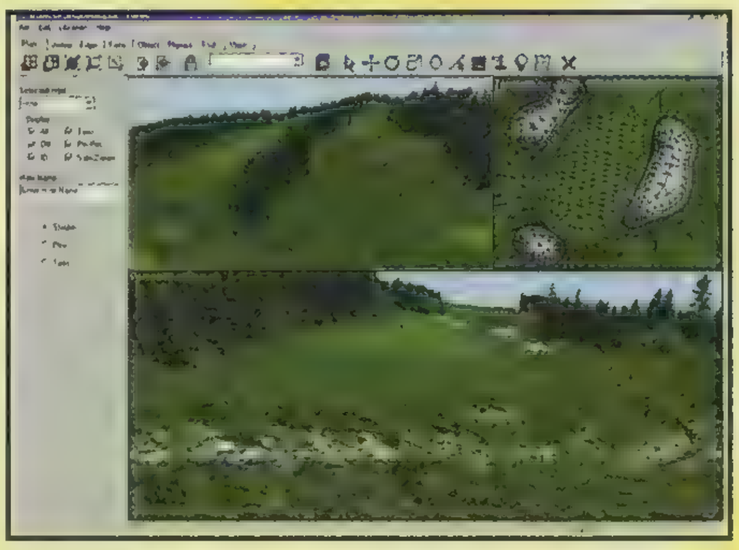
DARK REIGN 2

Świat przedstawiony w DARK REIGN 2 bynajmniej nie napawa otuchą. Rzecz dzieje się w niedalekiej przyszłości, gdy morza są całkowicie zanieczyszczone, powietrze skażone, a większość powierzchni Ziemi wygląda jak ogromny śmietnik. Społeczeństwo podzieliło się na dwie kategorie. Ci, którym w porę udało się zebrać fortuny, pozwalające na zapewnienie sobie odpowiednich warunków życia, mieszkają

pod sterylnymi kopułami i opływają we wszelkie dostatki. Wszyscy pozostali prowadzą beznadziejną wegetację na trujących połaciach jałowej ziemi. Ci pierwsi zrzeszyli się w grupę pod nazwą Jovian Detention Authority i całą resztę określają pogardliwym mianem Sprawlers. Rozłam, w nieunikniony sposób, prowadzi do wojny. Możesz wziąć w niej udział po dowolnie wybranej stronie. DARK REIGN 2 ma całkiem przyzwoity engine 3D – kamerę można obracać i w zależności od potrzeby przybliżać bądź oddalać obraz. Oprócz piechoty do dyspozycji będziesz miał dziesiątki czołgów, dział i innych pomysłowych urządzeń. DR2 stanowi swoiste połączenie strategii i gry akcji – oprócz talentów generalskich będziesz potrzebował szybkiego refleksu i sprawnych palców. RTS–y 3D coraz częściej pojawiają się na rynku gier komputerowych i wygląda na to, że DARK REIGN 2 zajmie wśród nich poczesne miejsce.

LINKS 2001

Społeczeństwo się nam bogaci, może więc już czas przyjrzeć się z bliska kilku „zgniłoimperialistycznym" grom, które powoli wchodzą w krąg naszej kultury. Na początek proponuję golfa. A najlepiej jego komputerową wersję. Seria LINKS nie bez powodu cieszy się popularnością na rynku – od co najmniej kilku lat są to najlepsze symulatory golfa. Zgodnie z zapowiedziami, firmowana przez MICROSOFT gra LINKS 2001 będzie oparta na zupełnie nowym enginie (poprzednia, LINKS 2000, była tylko przeróbką LINKS '99), oferującym znakomite efekty 3D oraz 2D. Na razie nie wiadomo jeszcze dokładnie jak będzie to wyglądać, lecz na pewno



można się spodziewać bardzo ładnej grafiki. Do dyspozycji będzie 15 trójwymiarowych modeli graczy, a w celu uzyskania jak najwierniejszego odwzorowania realiów przy tworzeniu trójwymiarowych modeli terenu wykorzystano technologię GPS. W LINKS 2001 udostępnione zostaną najsłynniejsze pola golfowe, m.in.: Aviara w San Diego, Chateau Whistler w Canadian Rockies, The Prince Course w Princeville Resort na Hawajach, Fred Couples' Westfield Course w Clifton, VA i nowo wybudowane Red Rock, ulokowane pośród kanionów południowo–zachodnich Stanów Zjednoczonych. Nie wiadomo natomiast, czy będzie można grać na terenach z poprzednich części tej serii.

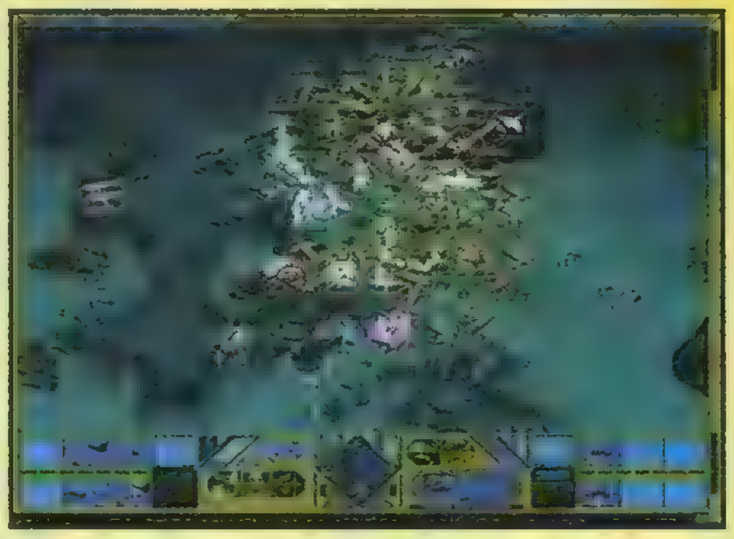
STEEL PANTHERS: WORLD AT WAR

To seria strategiczna o długiej historii. Kto wie, czy nie posiada ona więcej zwolenników niż najnowsze hity, takie jak choćby CLOSE COMBAT. Mocną stroną STEEL PANTHERS jest niezwykle precyzyjne oddanie parametrów technicznych broni, przejrzystość grafiki, elastyczność – pozwalająca na stworzenie praktycznie dowolnego scenariusza (ostatnio pojawił się nawet edytor broni), oraz – przede wszystkim – klasyczne wykonanie, czyli system turowy, który w dalszym ciągu cieszy się wśród strategów komputerowych większym

poważaniem niż RTS. STEEL PANTHERS: WORLD AT WAR jest kompletną grą (tzn. nie potrzebujesz żadnej z poprzednich części, by zagrać). Po raz pierwszy w historii tej serii SP posiada native support dla Windows, dzięki czemu będzie z pewnością mniej kłopotów z obsługą, a i oprawa zaprezentuje się bardziej efektownie (podstawowa rozdzielczość to 800x600). WORLD AT WAR rozgrywać się będzie w tym samym czasie, co pierwsza część SP, czyli podczas II wojny światowej. Podobna jest również skala – operacje taktyczne to 50 jardów na heks. Poprawiono engine gry (w szczególności strzelanie do czołgów z broni przeciwpancernej) i podrasowano dźwięki. Dodatkową atrakcją jest encyklopedia sprzętu, tym razem zawiera ona (wreszcie!) kolorowe zdjęcia. Na STEEL PANTHERS: WORLD AT WAR będę czekał z ogromną niecierpliwością. Na koniec najlepsza informacja: gra będzie ponoć dostępna całkowicie za darmo na serwerze http://www.matrixgames.com.

SUBMARINE TITANS

Strategia czasu rzeczywistego, łącząca elementy STARCRAFT–a, C&C oraz AGE OF EMPIRES. Jak już sugeruje sama nazwa tej gry, jej akcja toczy się pod wodą. W roku 2047 cywilizacja ziemska w swojej obecnej postaci przestała istnieć, a stało się to za sprawą komety, która uderzyła w powierzchnię naszej planety i spowodowała katastrofalne zniszczenia. Ci, którzy przeżyli, schronili się w głębinach oceanów. Natychmiast też podzielili się na wrogie obozy i rozpoczęli wojnę (jakie to ludzkie, prawda?). White Sharks to wojownicy, któ-



rzy stawiają na rozwój techniki, a w szczególności zaś militariów. Black Octopi są natomiast proekologiczni, co jednak nie przeszkadza im z dużą skutecznością eliminować swoich wrogów. SUBMARINE TITANS jest klasyczną grą RTS – będziesz zbierał zasoby naturalne, obmyślał nowe technologie, budował budynki, bazy i jednostki. Krótko mówiąc – będziesz robił to, co w każdej innej grze tego typu. ST oferuje wszystkie nowinki tego gatunku: formacje i zaawansowaną Sztuczną Inteligencję jednostek. Ponieważ wszystko rozgrywa się pod wodą, efekty wybuchów są mocno ograniczone, jednak gra rekompensuje to innymi eleganckimi efektami specjalnymi. ST oferuje ponad 100 jednostek, wart odnotowania jest również zestaw dodatków, między innymi: edytor map i scenariuszy, język skryptowy umożliwiający edytowanie algorytmów SI i rozbudowany tryb multiplayer (do 24 graczy jednocześnie). SUBMARINE TITANS zapowiada się dość ciekawie, pomimo iż do gatunku nie wnosi praktycznie nic nowego.

Konkurs CRIME CITIES

Redakcja NEW S SERVICE ogłasza konkurs pt. CRIME CITIES.

Aby wygrać:
5 gier CRIME CITIES
7 gier TITANIC
10 gier EXPENDABLE
10 gier SAVAGE ARENA
10 gier SPEEDWAY'99

należy prawidłowo odpowiedzieć na następujące pytania:

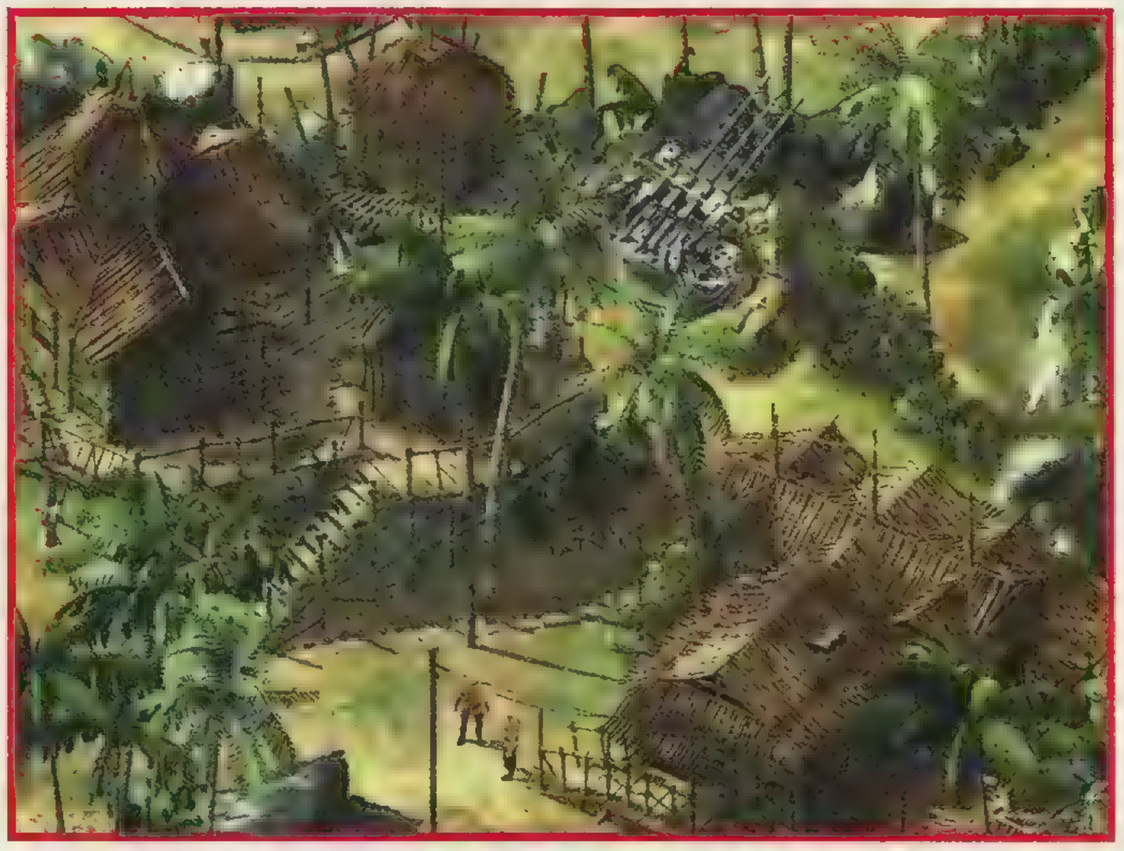
1. Jak nazywa się firma, która stworzyła CRIME CITIES?
   a. Techland
   b. Microsoft
   c. Stomil
2. W grze CRIME CITIES steruje się:
   a. wojownikiem ninja
   b. batyskafem
   c. latającym samochodem
3. Akcja CRIME CITIES rozgrywa się:
   a. w kosmosie
   b. pod wodą
   c. w futurystycznym mieście

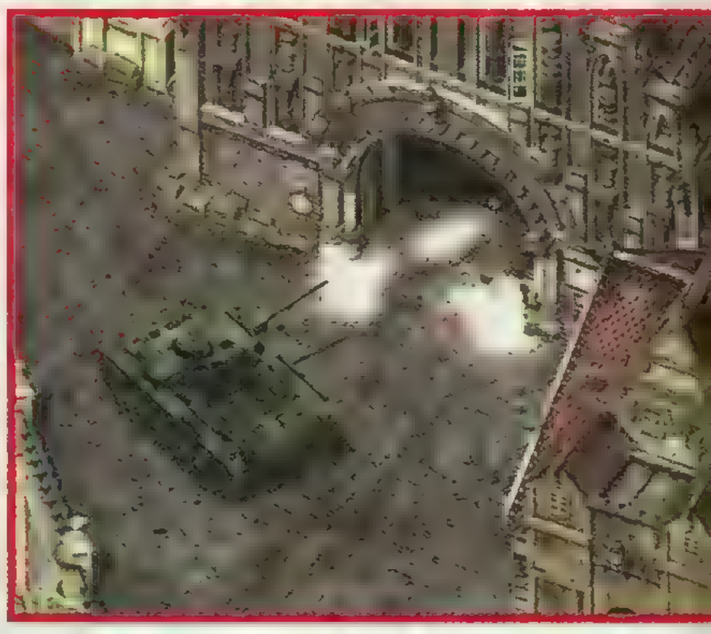
42 GRY DO WYGRANIA!

Kartki pocztowe z odpowiedziami, adresem nadawcy i kuponem konkursowym nadsyłajcie do końca sierpnia pod adresem:

NEW S SERVICE
00-800 Warszawa 66
skr. poczt. 21

Fundatorem nagród jest firma TECHLAND





nowości ze stajni
PYRO STUDIOS

Olbrzymie, ryczące, budzące grozę byki, szaleńczo odważni toreadorzy, zręcznie szermujący czerwonymi muletami, skrywającymi stalowe szpady, gorące słońce i ogniste kobiety, oślepiająca biel nadmorskich hacjend – panie i panowie, oto Hiszpania!!!

Kolejny miesiąc, kolejne sequele... Dzięki Bogu, że chociaż niektóre kontynuacje znanych już gier zapowiadają się interesująco. Jednym z najciekawszych tytułów, jakie mają pojawić się na sklepowych półkach, jest z pewnością COMMANDOS 2 – jak zapewne się domyślacie, następca BEHIND THE ENEMY LINES oraz BEYOND THE CALL OF DUTY. Wszyscy gotowi? To zaczynamy.

Połączone siły PYRO STUDIOS i EIDOS INTERACTIVE pracują w pocie czoła nad grą, której poprzedniczkę do dziś trudno jest zakwalifikować do jakiegoś konkretnego gatunku. Ci pierwsi – ojcowie nietypowych gier strategicznych, takich jak GANGSTERS i COMMANDOS właśnie – poprawiają engine, wprowadzają nowe rozwiązania i główkują nad kolejnymi zaskakującymi misjami, a ci drudzy – wydawcy większości kasowych hitów ostatnich lat – dbają o to, żeby wszyscy już dziś usłyszeli o nowej grze, sygnowanej logiem ich firmy.

Wprawdzie „Komandosi Dwaj" wtargną do naszych komputerów dopiero pod koniec bieżącego roku, ale EIDOS już dziś rozpoczął szeroko zakrojoną akcję promocyjną (trudno im się dziwić, zważywszy na spektakularną sprzedaż pierwszej części gry – ponad milion kopii przez pierwsze 18 miesięcy). Najpierw gracze mogli obejrzeć bardzo ładny obrazek, na którego reprodukcję wyłączność otrzymał amerykański PC Gamer, potem kilka coraz śmielszych informacji na sieci, aż w końcu przedstawiciele prasy zostali zaproszeni na specjalny pokaz COMMANDOS 2, który odbył się w Madrycie. Wkrótce znajdziecie wielkie reklamy w każdym szanującym się piśmie poświęconym elektronicznej rozrywce. Niemała to różnica, jeśli przypomnimy sobie cichutkie nadejście części pierwszej...

Fabuła C2 rzuca nas – podobnie jak było to w wypadku jej poprzedniczki – w sam środek II wojny świa-

Na progu PYRO STUDIOS przywitały mnie dwie piękne, powabne Hiszpanki – Paella i Madrid. Jakoś przyzwyczailiśmy się do tego, że większość słynnych grup projektantów gier pochodzi z Anglii, ewentualnie ze Stanów, ale istnieją także zespoły „rozwojowe", które pracują w zupełnie innych szerokościach i długościach geograficznych, a mimo to uzyskały światowy rozgłos. Historia PYRO STUDIOS należy do takich właśnie przypadków. Ta hiszpańska spółka została założona w 1996 roku przez braci Ignacia i Javiera Péreza Dolsetów, którzy zabrali się do rzeczy mając konkretny cel: PS miało stać się pod każdym względem konkurencyjne wobec największych światowych gigantów. Cel ten udało się osiągnąć zaraz po opublikowaniu pierwszej produkcji – strategii czasu rzeczywistego pt. COMMANDOS: BEHIND ENEMY LINES, której akcja rozgrywa się w czasach II wojny światowej. W ciągu sześciu miesięcy od chwili premiery na całym świecie sprzedano ponad dwieście tysięcy jej kopii. Ta jedyna w swoim rodzaju, oryginalna, choć trochę żmudna gra (szczególnie gdy miejscami nieprzyjemnie wysoki stopień trudności zmusza gracza do zapisywania co chwilę aktualnej pozycji) nieodwracalnie utrwaliła się w świadomości szerokich kręgów graczy. Do ogólnej popularności i długiej obecności w czołówce najróżniejszych światowych list i „toptenów" nawiązał data disc pod nazwą COMMANDOS: BEYOND THE CALL OF DUTY, którego sprzedano niemalże trzysta pięćdziesiąt tysięcy! Grupa PYRO STUDIOS liczy w tej chwili siedemdziesięciu pięciu członków, całkowicie skupionych na przygotowywaniu trzech nowych tytułów, przeznaczonych nie tylko na PC, ale także na PLAYSTATION i nowe generacje konsol. Dla członków grupy priorytetowym celem jest stwarzanie zabawnych, grywalnych, dojrzałych technologicznie, lubianych przez fanów gier najwyższej jakości, które mogą poszerzyć horyzonty i ramy znanych gatunków oraz tchnąć świeżość w zgrane do cna schematy. Z informacji, które obecnie mam do dyspozycji, wynika, że chłopakom z PS udaje się te założenia realizować. Tylko COMMANDOS: BEHIND ENEMY LINES i COMMANDOS: BEYOND THE CALL OF DUTY sprzedano po dziś dzień mniej więcej

PRAETORIANS

Premiera: zima 2000

Kto za tym stoi:

Javier Perez Dolset – ur. 1969 r., w branży gier wideo i internetu od roku 1992. W 1996 roku wraz ze swoim bratem Ignaciem powołał do życia spółkę PYRO STUDIOS, a w tej chwili – razem z Jaimem Cifuentesem – pracuje nad projektem pt. PRAETORIANS.

Jaime Cifuentes – ur. 1972 r., pracował między innym dla spółek ELECTRONIC ARTS i GT INTERACTIVE. W skład PYRO STUDIOS wszedł w roku 1997. Na koncie ma współudział w projektach COMMANDOS: BEHIND ENEMY LINES i COMMANDOS: BEYOND THE CALL OF DUTY. W chwili obecnej czuwa nad drużyną tłoczącą się właśnie o PRAETORIANS.

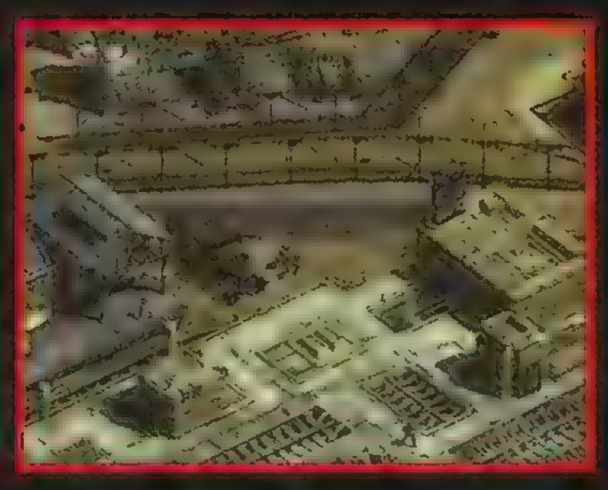
towej. Nie znaczy to jednak, że wciąż będziemy walczyć z przyozdobionymi w garnczkowate hełmy hitlerowcami. Autorzy gry postawili tym razem na egzotykę i wydaje mi się, że jest to decyzja słuszna, bowiem oczekujące nas misje zapowiadają się bardzo ciekawie. Jednym z gotowych już scenariuszy jest zadanie inspirowane filmem „Most na rzece Kwai", gdzie chodzić będzie o wysadzenie tytułowej przeprawy w drobny mak. Ponadto przyjdzie nam odwiedzić Chiny (czyżby zapowiadała się też walka z Armią Czerwoną?) oraz kilka zagubionych na Pacyfiku wysp. Żeby było ciekawiej, akcja gry toczyć się będzie także na dalekiej Północy. To tylko niektóre elementy fabuły, gdyż całość zamknie się w 12 misjach, na których ukończenie po-

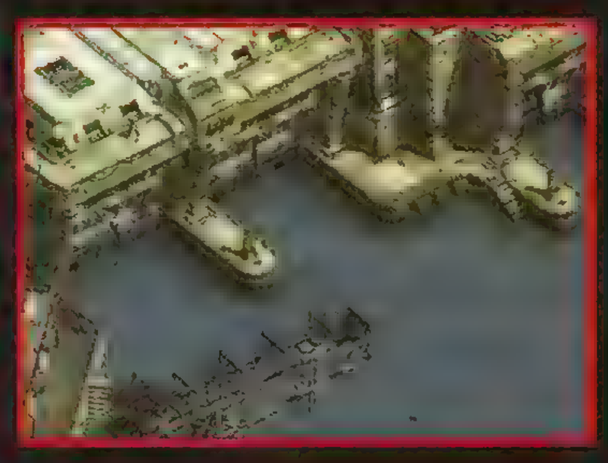
W PRZYGOTOWANIU COMMANDOS 2

trzebować będziemy – zgodnie ze słowami pomysłodawcy i głównego designera programu, Gonza Suareza – od 60 do 70 godzin. Tak czy inaczej, zapowiada się wybijanie „rasy panów" w zróżnicowanych graficznie sceneriach. Im więcej, tym lepiej – zwłaszcza że graficy z PYRO STUDIOS znają się na tym, co robią.

Jak zapewne pamiętacie, tak BEHIND THE ENEMY LINES, jak i BEYOND THE CALL OF DUTY cechowały się bardzo wysokim poziomem trudności. Stosunkowo niewielu graczy miało wystarczające samozaparcie, by dojść do końca gry, a w większości pism opublikowano tylko screeny pochodzące z przepastnych zasobów Internetu lub pakietów prasowych. Problem ten zostanie rozwiązany w COMMANDOS 2, lecz weterani nie powinni obawiać się, że w nowej odsłonie serii rozgrywka stanie się zbyt łatwa. Oczywiście, faszystowskie świnie (w ich przypadku SI oznacza chyba – Szczeciniasta Inteligencja, heh, heh!) wciąż są czujne i zawzięte, jednakże będzie można sobie z nimi poradzić.

Po pierwsze, mamy szansę rozwiązywać kolejne zagadki na kilka





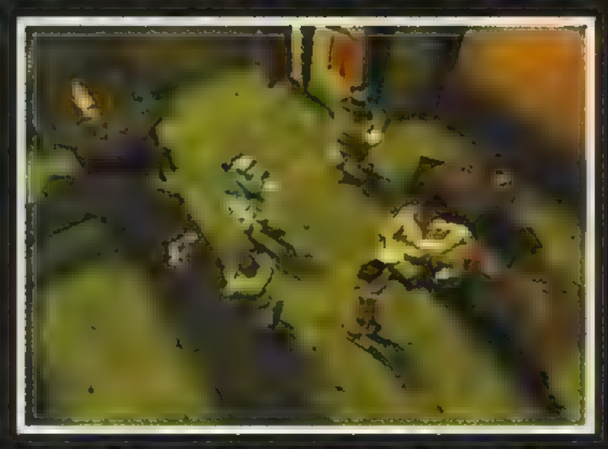
HEART OF STONE

Premiera: wiosna 2001

Kto za tym stoi:

Ignacio Perez Dolset – ur. 1970 r. W przemyśle gier pracuje od roku 1992. W 1996 roku wspólnie z bratem Javierem założył spółkę PYRO STUDIOS i udzielał się w opracowywaniu designu COMMANDOS: BEHIND ENEMY LINES. Obecnie – razem z Cesarem Astudillo – pracuje nad HEART OF STONE.

Cesar „Gommy" Astudillo – ur. 1968 r. W branży udziela się od roku 1985. Pracował jako programista, kompozytor muzyki, karykaturzysta, animator i dziennikarz, a w chwili obecnej jest kierownikiem grupy przygotowującej HEART OF STONE.

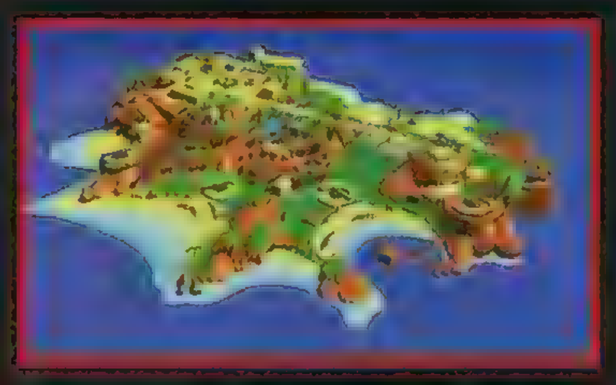


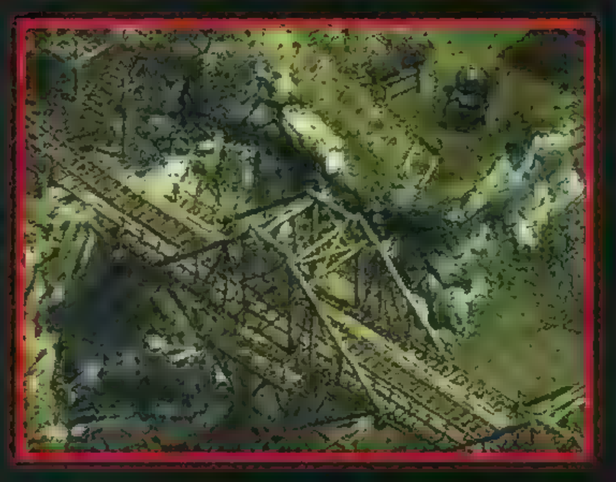
półtora miliona sztuk. Myślę, że każda z niżej opisanych, przygotowywanych właśnie gier, ten spory już sukces najprawdopodobniej jeszcze umocni.

Jeżeli wszystko skończy się tak jak powinno, pod koniec tego roku, pamiętając jeszcze gry AGE OF EPIRES: THE RISE OF ROME i BRAVEHEART, znowu powinniśmy mieć możliwość popędzania na ekranie monitora odważnych żołnierzy ubranych w ładne spódniczki. Tak samo jak w przypadku wyżej wspomnianych tytułów (i zresztą wszystkich gier wydanych dotąd przez PYRO STUDIOS) w PRAETORIANS będzie chodziło o grę strategiczną, opartą na szerokiej gamie najróżniejszych jednostek, z których każda ma posiadać specyficzne zalety i słabości. Co prawda kawaleria wyróżnia się szybkością, ale jej skuteczności w walce nie da się porównać z druzgocącym uderzeniem powolnych, niezgrabnych, lecz ciężkozbrojnych wojowników. Wybór odpowiednich formacji, tworzonych ze starannie dobieranych jednostek, decydowanie o defensywnym lub ofensywnym zachowaniu wojsk i wreszcie zwracanie uwagi na stosowane przez przeciwników środki walki – oto elementy, które decydują o fenomenalnym zwycięstwie lub straszliwej klęsce. Jeśli chodzi o stronę techniczną, to gra powinna umożliwić pełne wykorzystanie wszystkich zalet opracowania 3D – mamy mieć do dyspozycji kilka kamer, które będzie można intuicyjnie przełączać, mając w ten sposób doskonały przegląd sytuacji na polu walki. Autorzy kładą szczególny nacisk na kampanię multiplayer – opcja singleplayer ma stanowić tylko coś w rodzaju wstępu do orgii online, gdzie w bezlitosnej walce zderzą się armie Rzymian, Gallów i Egipcjan. Jestem przekonany, że to jest właśnie tytuł, który w pełni zasługuje na uwagę graczy, mimo odległej jeszcze daty wydania.

Pierwszym przygotowywanym przez PYRO tytułem, który wyraźniej wykracza poza sprawdzone ramy strategii, jest właśnie HEART OF STONE. Nazwa „Serce z kamienia" jest jak najbardziej właściwa – po obejrzeniu krótkiego intro, w którym pewien biedak doświadcza ciężkich tortur, bardziej wrażliwym graczom może się zrobić cokolwiek niedobrze. Według słów autorów HOF będzie strategią z bardzo mocną domieszką RPG, w której bardziej ma chodzić o rozbudowany dialog z Bohaterami Niezależnymi niż o upychanie w plecaku kolejnych magicznych przedmiotów – to właśnie rozmowy mają stanowić esencję i katalizator fabuły. Osobiście odnoszę wrażenie, że HOF to bardziej adventure z wybranymi elementami strategii i RPG niż mieszanka strategii i RPG. Co o tym przesądza? Konieczność dbania o reputację wszystkich naszych postaci, konsekwentne wykorzystywanie specjalnych zdolności poszczególnych członków Twojej grupy oraz potrzeba pozyskiwania kolejnych przyjaciół, którzy otworzą Ci drogę do coraz to nowych zadań i misji.

Ciąg dalszy jednej z najpopularniejszych strategii czasu rzeczywistego opiera się na sprawdzonym pomyśle z poprzednich części serii. Znowu więc znajdziemy się w skórze „tych grzecznych", walczących po stronie dobra przeciw „tym złym", broniącym przegniłych barw zła. I znowu będzie chodziło o klasyczną strategię w czasie rzeczywistym, i znowu wygląda to na prawdziwą bombę wśród gier! Ale po kolei. W porówna-

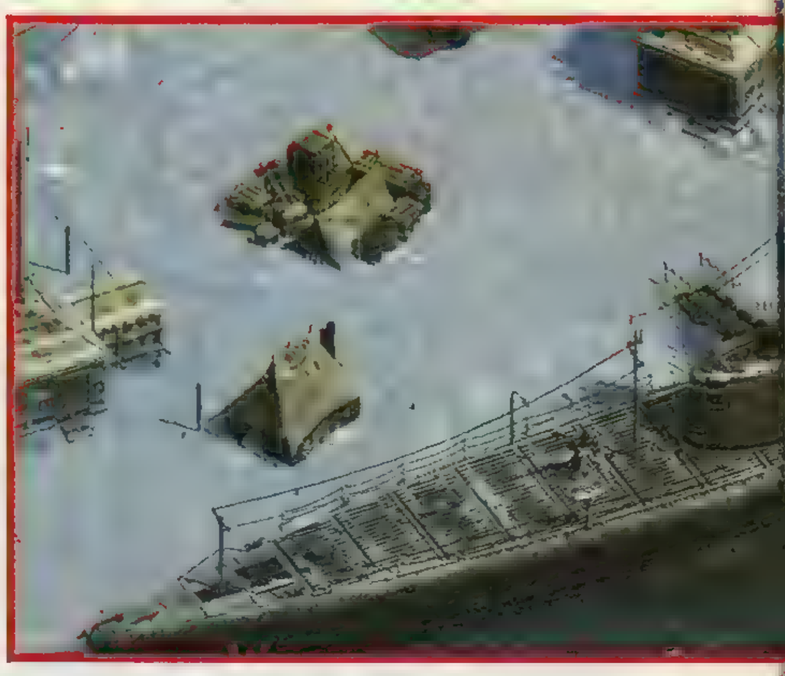




sposobów, dzięki czemu nie będziemy już ograniczeni do jednego, konkretnego „klucza" – sposobu przejścia misji, który obmyślili sobie chłopaki z PYRO. Po drugie, nasi komandosi otrzymają po kilka nowych zdolności, które z jednej strony urozmaicą nieco rozgrywkę, z drugiej zaś dodadzą grze szczyptę jakże potrzebnego realizmu. I tak, wszyscy nasi podopieczni otrzymają w stopniu podstawowym zdolność kierowania pojazdami, co zakończy wreszcie dywagacje na temat: „Dlaczego tylko znikomy procent naszych idealnych wojaków potrafi efektywnie kręcić kierownicą?".

Co ciekawe, każdy żołnierz opanuje poszczególne umiejętności w zróżnicowanym stopniu. To bardzo logiczne, bo przecież wszystkie trepy potrafią jako tako nurkować, ale jedynie profesjonalny płetwonurek – a konkretnie James „Fins" Blackwood – nadaje się do wykonywania precyzyjnych zadań pod wodą. Znając życie, ostateczną wersję umiejętności i kompetencji poszczególnych wojaków poznamy wraz z ukazaniem się tzw. final release, więc w tym momencie chyba możemy sobie darować wszelkie spekulacje.

Wiadomo na pewno, że w COMMANDOS 2 powrócą bohaterowie znani i lubiani, gdyż Gonzo Suarez nie zdecydował się na usunięcie kogokolwiek ze starego składu. Płetwonurek, szpieg, komandos, snajper, saper, szofer – wszyscy obecni, cała szóstka! Co więcej, w grze pojawi się też kilka nowych twarzy. Wprawdzie pobieżnie wspominaliśmy już o nich w zeszłym numerze, przypomnijmy jednak podstawowe informacje o nowych herosach, aby nikt nie pozostał w słodkiej nieświadomości.



W pierwszej kolejności wymienić należy pojawienie się członkini ruchu oporu (pytanie tylko, czy chodzi tu o Le Resistance, czy może o ko-

nowości ze stajni
PYRO STUDIOS

niu z poprzednimi częściami możemy się spodziewać o wiele bardziej urozmaiconego środowiska, kooperacji z zaprzyjaźnionymi jednostkami sojuszników, mnóstwa nowych wojsk, broni i pojazdów (zainspirowanych rzeczywistymi modelami maszyn, takimi jak np. Willis Jeep, Panzerkampfwagen III itp.), przy czym trzeba pamiętać, że jeżeli zamierzasz skutecznie wykorzystać te środki, będzie Ci potrzebnych kilku członków drużyny. Nie ma problemu ze zdobyciem czołgu przeciwnika, ale by to w ogóle miało sens, potrzebujesz co najmniej dwóch żołnierzy – jeden ma prowadzić, a drugi strzelać. Będziesz miał do dyspozycji trzech nowych członków zespołu, a są to Natasha, Paul i... pies. Czteronogi przyjaciel jest Twoim nieocenionym pomocnikiem w chwilach, gdy szanse samego żołnierza byłyby zupełnie znikome, np. gdy trzeba szybko i niepostrzeżenie przemknąć przez mocno strzeżoną twierdzę przeciwników. Przybyło także wiele dodatkowych działań, jakie mogą wykonać Twoi żołnierze: możesz „badawczo" zaglądać do okien budynków, strzelać poprzez nie do przeciwników, a nawet je przeskakiwać (towarzyszy temu dźwięk tłukącego się szkła). Wszyscy członkowie komanda mogą używać najróżniejszych rodzajów broni lub pływać, ale np. tylko jeden z nich potrafi nurkować. Użyjesz też sobie wspinaczek po linach, przeskakiwania przez płoty i wielu innych rozrywek. Od strony technicznej nie będzie na co narzekać – nowy engine, obsługujący rozdzielczość nawet do 1024x768, dynamiczne oświetlenie i doskonały model fizyczny wszystkich obiektów w grze to cechy, które zapewnią niezapomniane przeżycia podczas giercowania w COMMANDOS 2. Do końca roku, kiedy to ta gra powinna trafić na sklepowe półki, nie zostało już wiele czasu, więc trzymamy kciuki za projektantów, by wszystko udało się tak, jak powinno!

Ignácio Pérez,
dyrektor wykonawczy PYRO STUDIOS i współdesigner gry COMMANDOS – ODPOWIADA

New Secret Service: *Gra COMMANDOS była (i dla niektórych nadal jest) jednym z ulubionych i najchętniej granych tytułów. Jak Pan uważa, co było przyczyną tego wielkiego sukcesu?*

Ignácio Pérez: Wydaje mi się, że przyczyna tkwi w utrzymaniu doskonałej równowagi między atrakcyjną historią (jaką niewątpliwie może być strategia czasu rzeczywistego dotycząca czasów II wojny światowej, w której można sterować członkami elitarnego komanda) i starannym procesem rozwoju gry, w którym główny nacisk kładziono na grywalność. Bezpośrednim dowodem słuszności takiego rozwiązania jest ilość popularnych gier, od jakich zaroiło się po sukcesie COMMANDOS, a w których można sterować liczniejszymi grupami żołnierzy.

COMMANDOS 2

Premiera: *zima 2000*

Kto za tym stoi:

Gonzo Suarez Girard – ur. 1963 r. w Barcelonie. Swoją karierę rozpoczął w roku 1977, podejmując się szeregu najróżniejszych funkcji w przemyśle reklamowym. Później przerzucił się na branżę filmową, w której wytrzymał jako asystent reżysera aż do 1984. Wówczas przyjął propozycję software owej spółki OPERA SOFT, dla której pracował aż do 1989 (m.in. nad grami MOT, CRAZY BILLIARDS, GOODY).

Odszedł z tej firmy, by móc samemu stworzyć grę sportową pod nazwą ARANCHA SANCHEZ VICARIO TENNIS. Później pracował dla telekomunikacyjnej firmy IBERTEX. W 1996 roku razem z partnerem ARVIRAGO ENTERTAINMENT opublikował grę wideo pt. HEADHUNTER. W tym samym roku został przyjęty do spółki PYRO STUDIOS, gdzie kierował produkcją gier COMMANDOS: BEHIND ENEMY LINES i COMMANDOS: BEYOND THE CALL OF DUTY. Obecnie w pełni pochłaniają go prace nad grą COMMANDOS 2.

munistyczne podziemie?) – Natashy, której wdzięki stawiane są na równi z jej profesjonalizmem. W naszej wesołej ekipie nie zabraknie także i złodzieja – krawiectwem zajmować się będzie niejaki Paul „Lupin" Toledo. Specjaliści z PYRO STUDIOS zdecydowali się także na

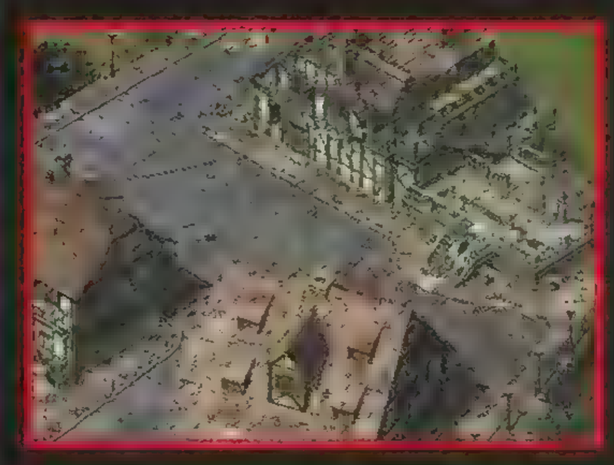
dorzucenie do składu... psa (jak na razie całkowicie anonimowego). Sobaka jest przydatnym członkiem drużyny, gdyż za jej pomocą będzie można m.in. przenosić przedmioty pomiędzy poszczególnymi komandosami.

Jak zatem widać, poszerzony (tak liczbowo, jak i merytorycznie) skład może spokojnie stawać w szranki z największymi armiami świata, ale oczywiście nie w bezpośredniej walce, bo w ten sposób narażamy się jedynie na jakże niepożądane straty własne. Do szczególnie niebezpiecznych zadań będzie można wysyłać lokalne, walczące z hitlerowską tyranią wojska. Tak, tak – dobrze zrozumieliście. W COMMANDOS 2 po planszach będą się kręcić Bohaterowie Niezależni, podobno niezastąpieni w niektórych misjach.

Warto wspomnieć, że poszczególne mapy będą znacznie bardziej rozbudowane od tych, na których przyszło nam działać dotychczas. Pojawi się możliwość wchodzenia do różnych domów, przy czym nie będzie chodziło tu wyłącznie o ukrywanie się przed niebezpiecznymi patrolami. Na potrzeby rozbudowanej rozgrywki autorzy wyrenderowali kilkupiętrowe wnętrza większości pojawiających się w grze budowli. Ponieważ działanie na paru kondygnacjach na raz może być utrudnione, w COMMANDOS 2 rozbudowany zostanie system niezależnych widoków, za pomocą których można jednocześnie śledzić ruchy kilku wrogich żołnierzy. Każda mapa stworzona zostanie w czterech różnych perspektywach, co niejednokrotnie może okazać się bardzo użyteczne. W pierwszej części gry pojawił się uciążliwy problem nieprecyzyjnego zobrazowania sytuacji – gdy jeden z naszych ludzi ukrył się za jakimś domem (np. przed patrolem), był doskonale niewidoczny zarówno dla wroga, jak i dla nas.

COMMANDOS 2 działać będzie w trzech rozdzielczościach – 640x480, 800x600 i 1024x768, ale nawet w najmniej efektownej wersji ma wyglądać oszałamiająco. Główna w tym zasługa engine'u gry, który zawiadywał już wprawdzie i BTEL, i BTCD, jednakże na potrzeby tego sequelu przeszedł generalny remont i przeżywa teraz swą drugą młodość. Jak zapowiedzi autorów sprawdzą się w rzeczywistości, zobaczymy pod koniec roku. Entuzjazm Gonza Suareza robi się zaraźliwy!

Asmodeus von Dirt
Pyro Studios/Eidos Interactive



***NSS:** Czy uważa Pan, że łatwiej jest odnieść sukces i zdobyć uznanie w branży gier, gdy firma ma siedzibę w Stanach lub w Anglii, a nie na przykład w Europie?*

I.P.: Jest to trudniejsze, i to z kilku względów. Po pierwsze, niezwykle trudno jest znaleźć ludzi z wystarczającym doświadczeniem, więc człowiek w swoim dążeniu nie skupia się tylko na samej grze, ale przede wszystkim musi zebrać efektywnie działającą grupę zdolnych ludzi. Druga sprawa to aspekt handlowy całej działalności. Trzeba poświęcić naprawdę wiele czasu i wysiłków, by gra zyskała uznanie dziennikarzy, także w Stanach i Anglii.

***NSS:** Jaka jest pańska opinia na temat przyszłości przemysłu gier?*

IP: Myślę, że w ciągu następnych, powiedzmy, pięciu lat zajdą w tej dziedzinie dwie kluczowe zmiany. Pierwsza z nich będzie miała miejsce na polu gier online, a drugą będzie nieustannie rosnące znaczenie nowej generacji gier konsolowych, co – z niezrozumiałych powodów – jest ignorowane przez liczne firmy. Zwłaszcza japońskie drużyny gruntownie poszerzą strefę swoich wpływów, a mniejsze grupy utalentowanych programistów rozpłyną się jak para. W przyszłości szansę na sukces będą mieć tylko mocne, duże grupy.

***NSS:** Wideothriller z przygotowywanej przez Was gry COMMANDOS 2 wzbudził w nas wiele ciekawości – myśleliśmy, że gra podąży ścieżkami dwóch swoich poprzedników (tzn. że będzie chodziło o klasyczną dwuwymiarową strategię czasu rzeczywistego), a tu znienacka widzimy możliwość dowolnego obracania terenu! Jak to więc jest naprawdę z opracowaniem gry?*

I.P.: W misjach rozgrywających się w plenerze wszystkie wydarzenia będą dokładnie obserwowane przez obiektywy czterech kamer, na stałe umiejscowionych w czterech stronach świata. Z kolei wnętrza potraktowaliśmy przeciwnie – będą nagrywane przez jedną obracającą się kamerę, jednak gracz nie będzie mógł sterować nią samodzielnie – najlepsze możliwe pole widzenia wybiera komputer.

***NSS:** Chyba każdy, kto próbował, z większym lub mniejszym powodzeniem, przejść COMMANDOS, jeszcze długo cierpiał na odciski, spowodowane ciągłym naciskaniem kombinacji Ctrl + S i później Ctrl + L. Czy podobnej zabawy w „Save–Load" mamy się spodziewać także w COMMANDOS 2?*

I.P.: Staramy się ustawić poziom trudności cokolwiek niżej, jednak w żadnym wypadku nie chcemy, by gra zamieniła się w zwykłą nawalankę akcji, w której jakiekolwiek planowanie taktyki to całkowicie zbędna czynność. W każdym razie w COMMANDOS 2 będzie dużo więcej akcji niż w obu poprzednich częściach razem wziętych.

***NSS:** Czy może Pan w skrócie opisać najbardziej wyraźne różnice między COMMANDOS a COMMANDOS 2?*

I.P.: Na pewno warto zwrócić uwagę na zmienne pola widzenia kamer, całkowicie nowy engine, całkowicie trójwymiarowe postacie i bardziej inteligentne zachowywanie się przeciwników. Nie należy też zapominać o urozmaiconym środowisku gry (misje rozgrywane wewnątrz budynków), specjalnych misjach nocnych, nowych rodzajach broni i wszelkiego rodzaju pojazdów (oczywiście w pełni sterowalne). Serce każdego gracza na pewno ucieszy także scenariusz wojenny na Pacyfiku, gdzie będą się toczyć walki z wojskami japońskimi.

***NSS:** No dobra, a jakich kolejnych – po oczekiwanych COMMANDOS 2 i obiecujących PRAETORIANS – tytułów ze stajni PYRO STUDIOS możemy się spodziewać w przyszłości? Czy będziecie się dalej trzymać swoich strategii, czy skierujecie uwagę także w innym kierunku?*

I.P.: W tej chwili pracujemy także nad grą pod tytułem HEART OF STONE, która co prawda też będzie strategią, ale zawierającą wiele elementów typowych dla RPG. Obecnie intensywnie myślimy o stworzeniu dwóch gier niebędących strategiami. Uważam, że RPG i gry wojenne wciąż kryją w sobie sporo niewykorzystanego potencjału.

***NSS:** A teraz bardziej osobiste pytanie: jakie są pana trzy najbardziej ulubione gry?*

I.P.: Och, trochę mnie Pan zaskoczył, ale... Pomyślmy... To będzie CIVILIZATION, COLIN McRAE RALLY i AGE OF EMPIRES 2 – przy tej ostatniej spędziłem mnóstwo czasu.

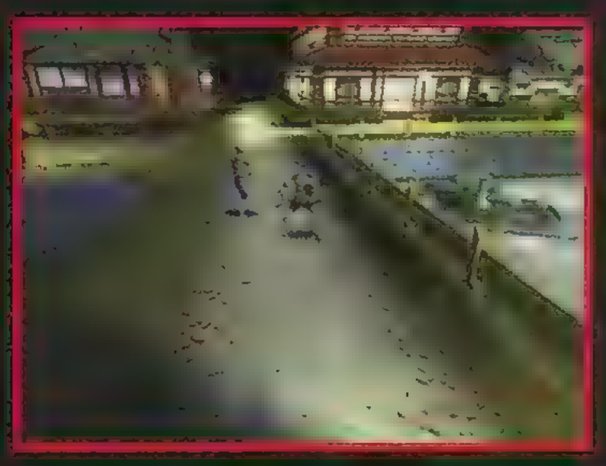
***NSS:** Nasza rozmowa zbliża się powoli do końca, więc ma pan niepowtarzalną okazję zdradzić naszym Czytelnikom coś szczególnego, coś, o czym nigdy wcześniej nikomu Pan nie powiedział!*

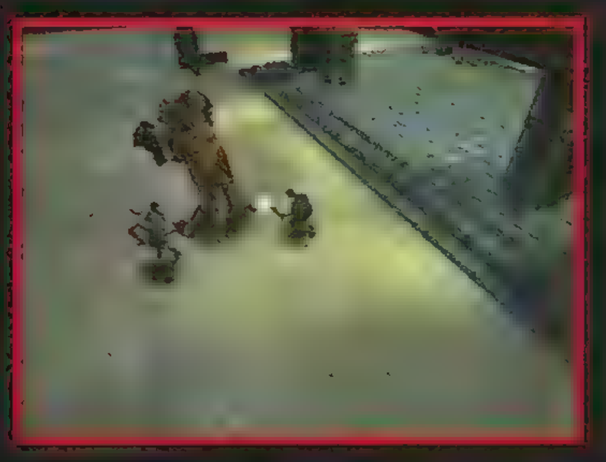
I.P.: Jest coś takiego, ale to tak dziwna sprawa, że trudno będzie uwierzyć... W trakcie tworzenia pierwszej części COMMANDOS regularnie organizowaliśmy wśród członków naszej grupy walki bokserskie (oczywiście w rękawicach i z zachowaniem wszystkich przepisów!). Do dziś wspominamy niektóre wyjątkowo udane pojedynki. Niemniej teraz wszystko przebiega już dużo spokojniej i od tamtej pory nikt tu się jeszcze z nikim nie bił!

***NSS:** Uff, no nie wiem, ale podczas zamykania numeru rękawice bokserskie i parę bezbronnych worków nam też by się przydało... Dziękujemy za rozmowę, życzymy Panu i Pana drużynie (i po trosze także sobie :–)) wielu nowych gier. Do zobaczenia przy okazji następnego wywiadu!*

Mamoulian

PS. Oficjalne strony grupy PYRO STUDIOS znajdują się (w czterech światowych językach) pod adresem http://www.pyrostudios.com.



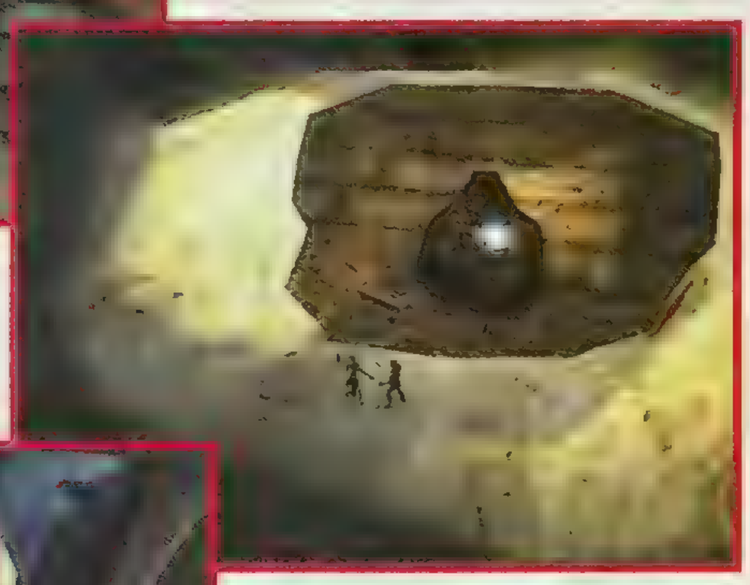


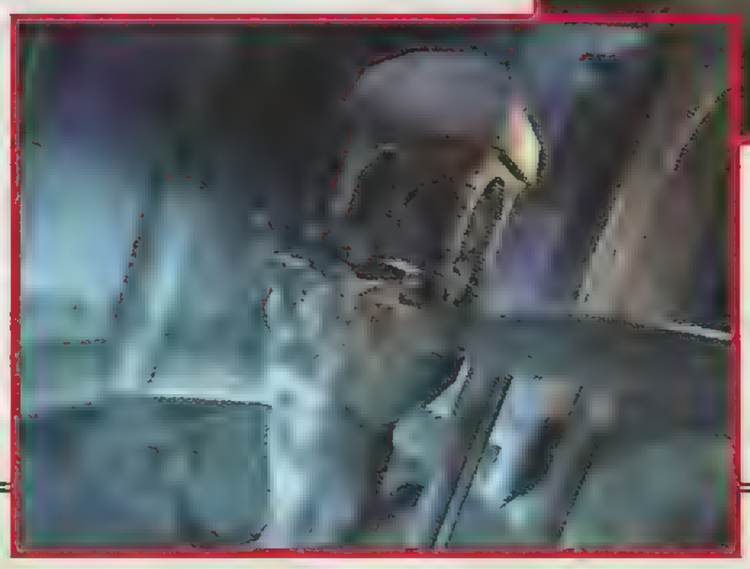
Już od dłuższego czasu tytuł tego najnowszego RPG grupy VOLITION jest na ustach wszystkich graczy. Wciąż się słyszy gwar: „Jaka to będzie gra? Kto za nią stoi? Co to będzie?". Na te wszystkie pytania spróbujemy odpowiedzieć w niniejszym tekście. Najpierw trochę historii, czyli skąd to się wszystko wzięło.

Otóż sprawa zaczęła się kilka lat temu, gdy na rynku komputerowych atrakcji pojawiła się świetna gra akcji pt. DESCENT, niezapomniane dzieło grupy PARALLAX. Już w momencie ukazania się drugiej części tego przeboju firma, która go stworzyła, posiadała w USA dwie filie: pierwszą w Ann Arbor w Michigan, a drugą w Champaigne w Illinois. Pewne różnice poglądów, które – jak to bywa – pojawiły się po nieoczekiwanym sukcesie spowodowały rozpad tego genialnego zespołu. W wyniku rozłamu powstały dwie nowe grupy projektantów: OUTRAGE ENTERTAINMENT oraz VOLITION. Ta ostatnia za punkt honoru, oprócz kontynuowania przebojowego DESCENT–a, postawiła sobie sprowadzenie na świat „najlepiej opracowanej i najzabawniejszej gry RPG, jaka kiedykolwiek została stworzona na PC".

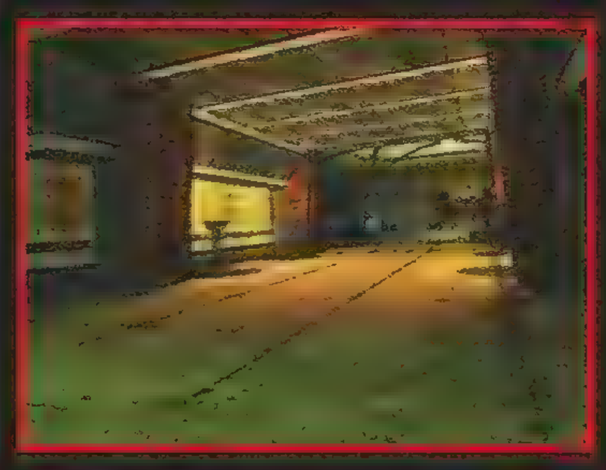
Dobre RPG to przede wszystkim fabuła. Prawie zawsze wszystko jest tu przeplatane magią, a fabuła rozgrywa się w jakimś tam wymyślonym kraju, pełnym tajemniczych istot i, oczywiście, Zła. To ostatnie powoli, acz konsekwentnie dąży do opanowania całego świata, albo już go opanowało i spoczęło na laurach. Wtedy następuje ruch Dobra. Musi ono znaleźć swojego bohatera, który zdolny będzie zmierzyć się z całą potwornością świata tego. Twórcy z grupy VOLITION nie porzucają tego utartego schematu i dla swojego SUMMONER–a stworzyli całkowicie oryginalny świat, który nazwali Medeva. Tak jak każde uniwersum fantasy, Medevę zamieszkują zarówno zwykli ludzie, jak i czarownicy, demony oraz bogowie. Jest to również świat niejakiego Josepha – młodzieńca urodzonego ze znamieniem Summonerów, dawnych czarowników, którzy byli zdolni przywoływać demony i przy ich pomocy dokonywać rzeczy niezwykłych i strasznych. Pięć lat temu nasz Józio pierwszy raz spróbował wykorzystać te umiejętności. Zachciało mu się bronić przed najeźdźcami, którzy regularnie rabowali i mordowali mieszkańców jego rodzinnej wioski. Niestety, wkrótce utracił kontrolę nad szybko rozwijającą się sytuacją i wezwany przez niego demon wymordował większość rodaków bohatera, łącznie z jego najbliższymi. Po tym wstrząsającym przeżyciu Joseph opuścił rodzinną okolicę i poprzysiągł sobie już nigdy więcej nie korzystać ze swych magicznych zdolności. Jednak, jak wiadomo, nigdy nie należy mówić „nigdy". Oto nadchodzi pora spełnienia się starej wróżby, w której mowa jest o nadejściu tajemniczego, nieznanego Summonera. Nasz bohater (usłuchawszy rady Yagi, swojego przyjaciela i nauczyciela zarazem) wyrusza na poszukiwanie magicznych pierścieni, dzięki pomocy których będzie mógł przegnać armię najeźdźców – Orenian. Ten lud ma szeroko zakrojone plany inwazyjne, a jednocześnie wszyscy jego przedstawiciele zaciekle tropią naszego Summonera, ponieważ – według prastarego proroctwa – ma on obalić ich króla. W dodatku zbliża się czas, kiedy to Joseph ma ponownie spotkać się ze swoim „dziecięcym" – demonem, którego kiedyś na swe nieszczęście przywołał.

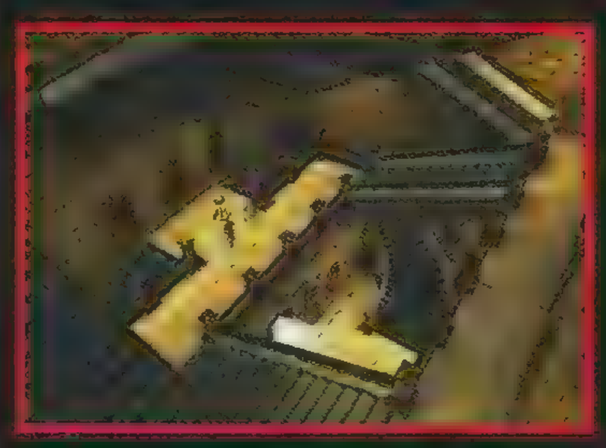
To oczywiście jeszcze nie jest cała historia SUMMONER–a. Na internetowych stronach www.summoner.com można znaleźć wiele interesujących tekstów, które traktują o historii Medevy, o tym, jak powstawały poszczególne jej lokacje, w których znajdziesz się podczas grania, i o życiu bogów, którzy w znacznej mierze decydują o dzisiejszym wyglądzie tego świata. Są tam również informacje o najważniejszych postaciach występujących w grze, i to zarówno tych pozytywnych, jak i negatywnych. Dla nas, graczy, najważniejsi są oczywiście ci ludkowie, którzy dołączą do Josepha w trakcie jego wędrówki, by próbować dopomóc mu w wypełnieniu jego niełatwego zadania. Pierwsza z takich osób, złodziejka Flece, dołączy do naszego bohatera skuszona wizją łatwego zysku. Następna, Rosalinda, czarownica i nowicjuszka w zakonie Iony, urodziła się jako córka Summonera o imieniu Yago, ale, niestety, nie dysponuje talentem magicznym, a więc zazdrości naszemu Józiowi jego zdolności. W tym towarzystwie jedynym przedstawicielem rodzaju męskiego jest Jekkar – wojownik, którego rodzinę wymor-

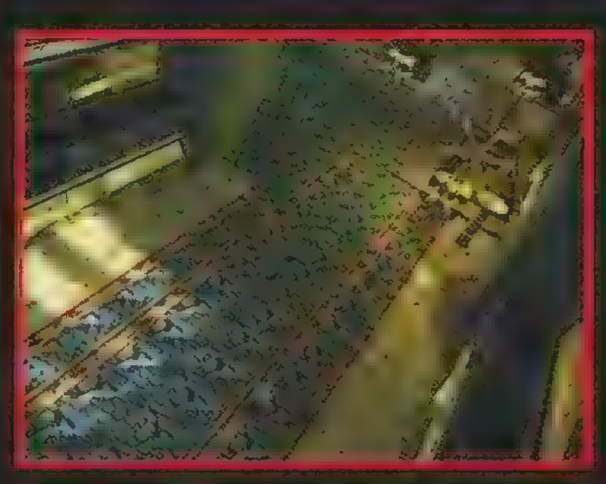


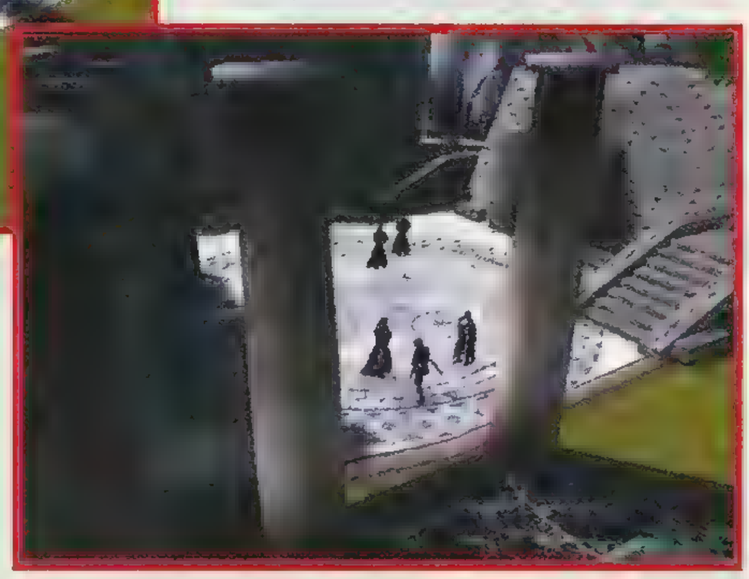


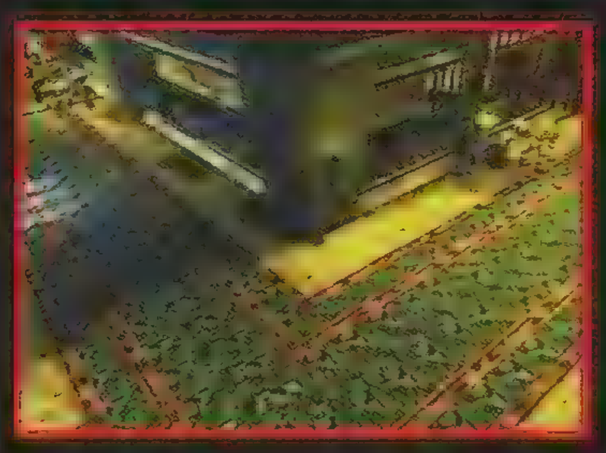
W PRZYGOTOWANIU SUMMONER











w swoim artykule z lutego zeszłego roku użył ciekawego porównania. Napisał oto, że SUMMONER wygląda jak połączenie BALDUR'S GATE i HALF–LIFE. Tym sformułowaniem trafił w dziesiątkę. Ta gra ma bowiem łączyć bogatą historię ze świetnie pomyślanym, szczegółowym światem o eleganckiej, trójwymiarowej grafice. Wiemy już trochę o fabule SUMMONER–a, ale nie mówiliśmy jeszcze o tym ile pracy jego autorzy poświęcili na wymyślanie i opracowywanie różnych lokacji. I chociaż wszystkie informacje o krajobrazach i architekturze wciąż trzymane są w tajemnicy, to z udostępnionych do tej pory zdjęć coś niecoś można już wywnioskować. Otóż każdy z obu kontynentów, które odwiedzisz w tej grze, powinien mieć własne oblicze architektoniczne. Medeva to coś na kształt Europy, a Orenia – azjatyckiego Wschodu. Na tym, oczywiście, nie koniec. Każde z czterech znajdujących się tam dużych miast będzie naprawdę jedyne w swoim rodzaju, a i liczne wioski też będą bardzo ciekawe. Oczywiste jest, że klasztory i świątynie będą mieć przepiękne gotyckie kształty. W tym wszystkim na szczególną uwagę zasługuje przerośnięte katakumbami, skamieniałe ciało olbrzymiego węża o trzech głowach.

A walki? Ta alfa i omega każdego RPG (z wyjątkiem unikatowego PLANESCAPE: TORMENT)? Ponoć mają przebiegać w czasie rzeczywistym i ma być nam dana możliwość zatrzymania akcji w dowolnym momencie, a to w celu reorganizacji wojowników, by bardziej skutecznie załatwiali wstrętnych wrogów. Na marginesie warto wspomnieć, że ci ostatni mają być całkowicie oryginalni – żadnych tam klasycznych potworków ze znanych już światów fantasy. Rzeczą naturalną jest także czarowanie i ulepszanie postaci. Każdy z Twoich bohaterów powinien posiadać kilka zdolności, odpowiadających oczywiście jego „wykształceniu", oraz jeden atak specjalny, który z czasem można będzie znacznie ulepszyć.

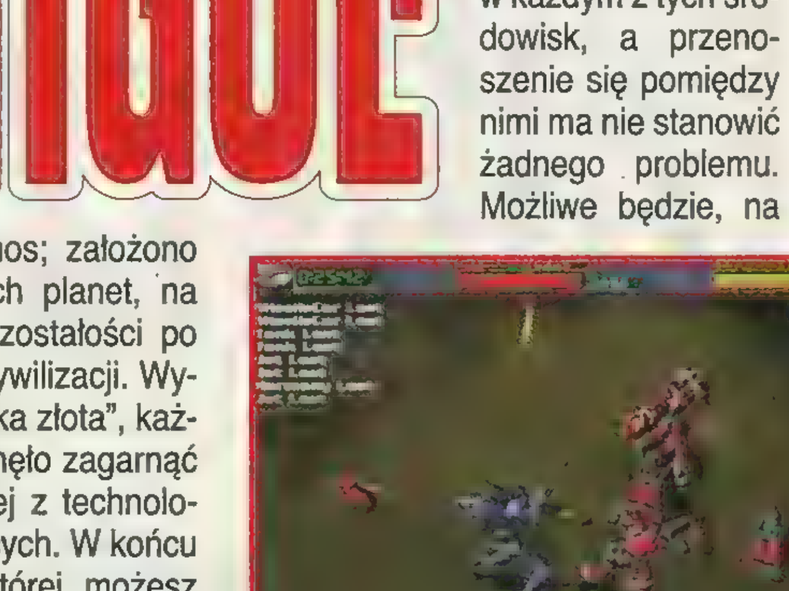
To wszystko, czego się dowiedziałem na temat tej gry. Mam nadzieję, Drogi Czytelniku, że na podstawie tych kilku moich uwag mogłeś się już zorientować, że SUMMONER zapowiada się na świetną grę, i każdy powinien nań oczekiwać z niecierpliwością. Na razie możemy mieć tylko nadzieję, że developerom i dystrybutorom z THQ nic nie przeszkodzi w pracy, i że gra ta pojawi się na rynku w zaplanowanym terminie, czyli jesienią.

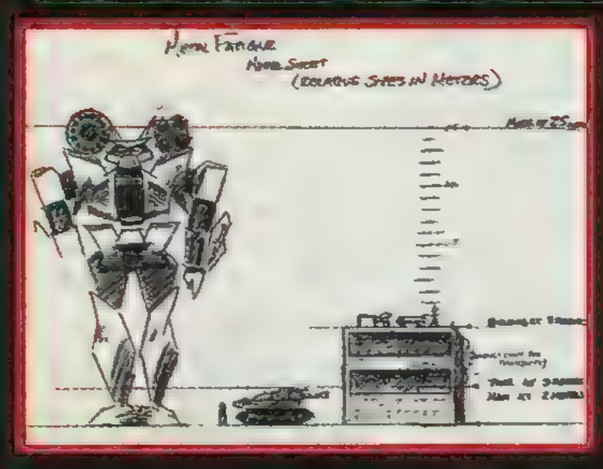
Mamoulian
THQ

W PRZYGOTOWANIU

METAL FATIGUE

Gigantyczne roboty od lat pobudzają wyobraźnię twórców gier. Co ciekawe, większość tytułów należących do tego nurtu to pozycje dobre lub wręcz bardzo dobre. Miejmy nadzieję, że także rodzący się w bólach produkt PSYGNOSIS będzie stał na odpowiednio wysokim poziomie. Scenariusz ma być aż do bólu schematyczny. W XXIII wieku Ziemią rządzą gigantyczne korporacje, tzw. CorpoNations. Ludzkość opanowała kosmos; założono kolonie na dziesiątkach planet, na których znaleziono pozostałości po potężnej, starożytnej cywilizacji. Wybuchła kolejna „gorączka złota", każde konsorcjum zapragnęło zagarnąć dla siebie jak najwięcej z technologicznych cudeniek Obcych. W końcu wybuchła wojna, w której możesz stanąć po stronie jednej z trzech organizacji: Rimtech, MilAgro lub Neuropa. Jak widać, nie ma tu nic oryginalnego, takich historyjek widzieliśmy już setki. W MF mamy jednak znaleźć kilka atrakcji, przyciągających do gry nawet bardzo zblazowanych fanów RTS–ów. Przede wszystkim akcja toczyć ma się równocześnie na trzech poziomach – na powierzchni planety, w jej podziemnych tunelach oraz na orbitujących w przestrzeni satelitach. Gracz będzie musiał idealnie skoordynować swe postępowanie w każdym z tych środowisk, a przenoszenie się pomiędzy nimi ma nie stanowić żadnego problemu. Możliwe będzie, na przykład, przekopanie się za linię wroga i przypuszczenie niespodziewanego ataku spod powierzchni. Inną cechą tej gry jest dość nietypowo rozwiązane zarządzanie nieruchomościami. Bazy, w odróżnieniu od innych RTS–ów, budować będziemy przed rozpoczęciem misji, w sytuacji, gdy przeciwnik nie będzie mógł przeprowadzać żadnych ataków. W ogarnięciu sytuacji na wszystkich poziomach ma pomóc „wskaźnik bitwy", pokazujący, gdzie właśnie się ona rozpoczęła, oraz miniaturowa mapa, umożliwiająca podgląd własnych wojsk. Przejdźmy wreszcie do najistotniejszego elementu – robotów (w tym wypadku noszących miano Combotów). Oczywiście swym ciężarem będą one w stanie zrównać z ziemią niewielkie gospodarstwo rolne, a ich jedynym sensownym przeciwnikiem może być tylko inna maszyna tego typu. Autorzy gry postawili sobie za zadanie maksymalne wyeksponowanie mechanicznych cech tych żołnierzy. W większości gier roboty zachowują się jak typowi piechurzy, a scenariusze w zasadzie nie ucierpiałyby, gdyby dokonać takiej zamiany. W METAL FATIGUE maszyny mają być w pełni konfigurowalne, nie tylko (jak to zwykle bywa) w hangarze, ale też i podczas bitwy. Każdy robot ma się składać z korpusu, nóg oraz rąk. Będzie można zastępować je elementami znalezionymi na polu bitwy. No, może to trochę za dużo powiedziane, bo w końcu chyba nikt nie spodziewa się, że w szczerym polu nadepnie na metalową dłoń, trzymającą jakąś odjazdową giwerę. Kończyny należy zdobywać – nietrudno wyobrazić sobie sytuację, w której odstrzeliwujemy wrogowi ramię, podnosimy je z ziemi, przymocowujemy do własnego ciała i wykańczamy przeciwnika z jego własnej broni. W sumie mamy mieć do dyspozycji ponad 10 000 możliwych konfiguracji Combota. Engine gry został stworzony od podstaw, specjalnie dla tego programu. Oczywiście, ma być w pełni trójwymiarowy, a gracz będzie miał możliwość dowolnego manipulowania położeniem kamery – od widoku z lotu ptaka aż po rzut izometryczny, z dodatkowym przybliżaniem i oddalaniem pola walki. W tej chwili trudno jeszcze cokolwiek wyrokować, jak zwykle ostateczną wersję oprawy graficznej poznamy dopiero w chwili, gdy towar trafi na półki sklepowe. Wydarzenie to, po wielokrotnym przesuwaniu premiery, powinno mieć miejsce na początku trzeciego kwartału tego roku.

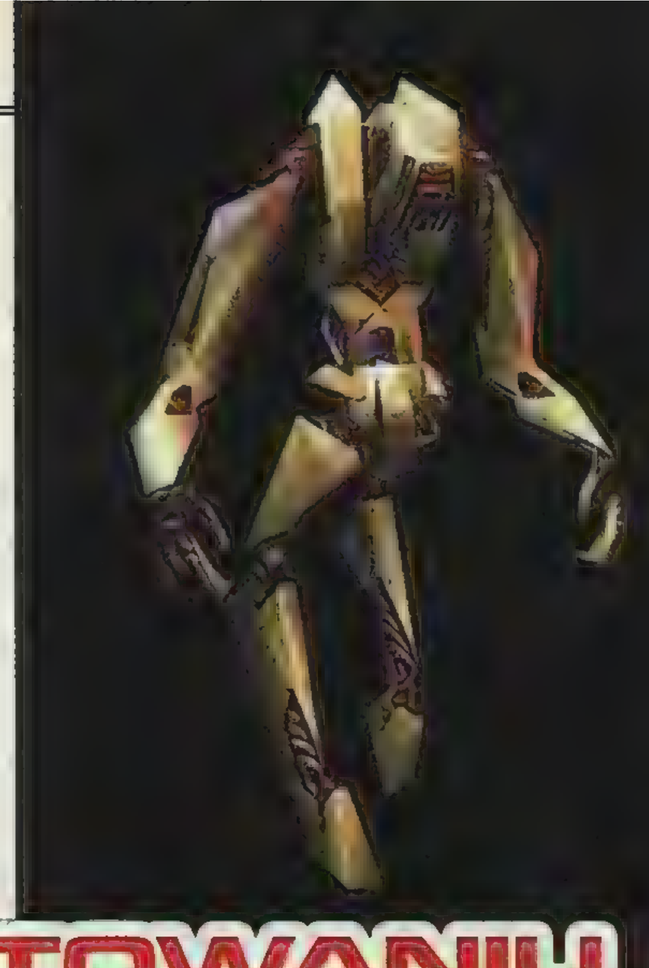




Pooh

Psygnosis

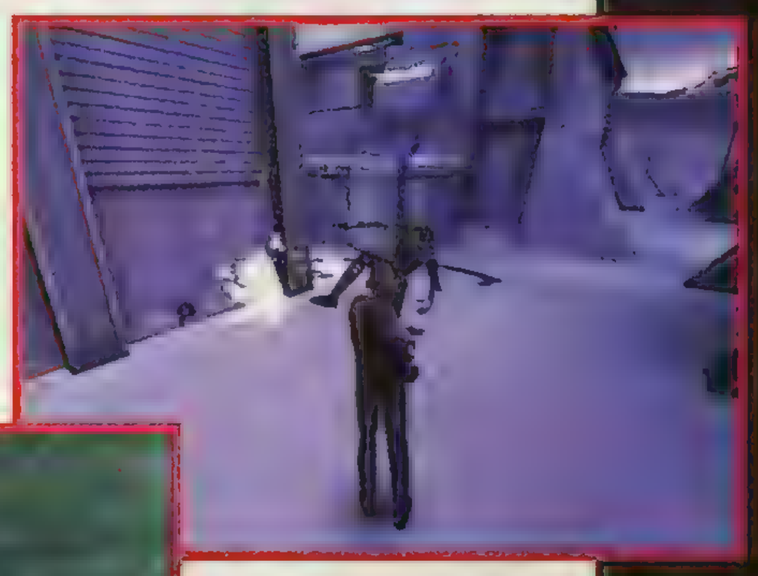
W PRZYGOTOWANIU
DEEP SPACE 9
THE FALLEN

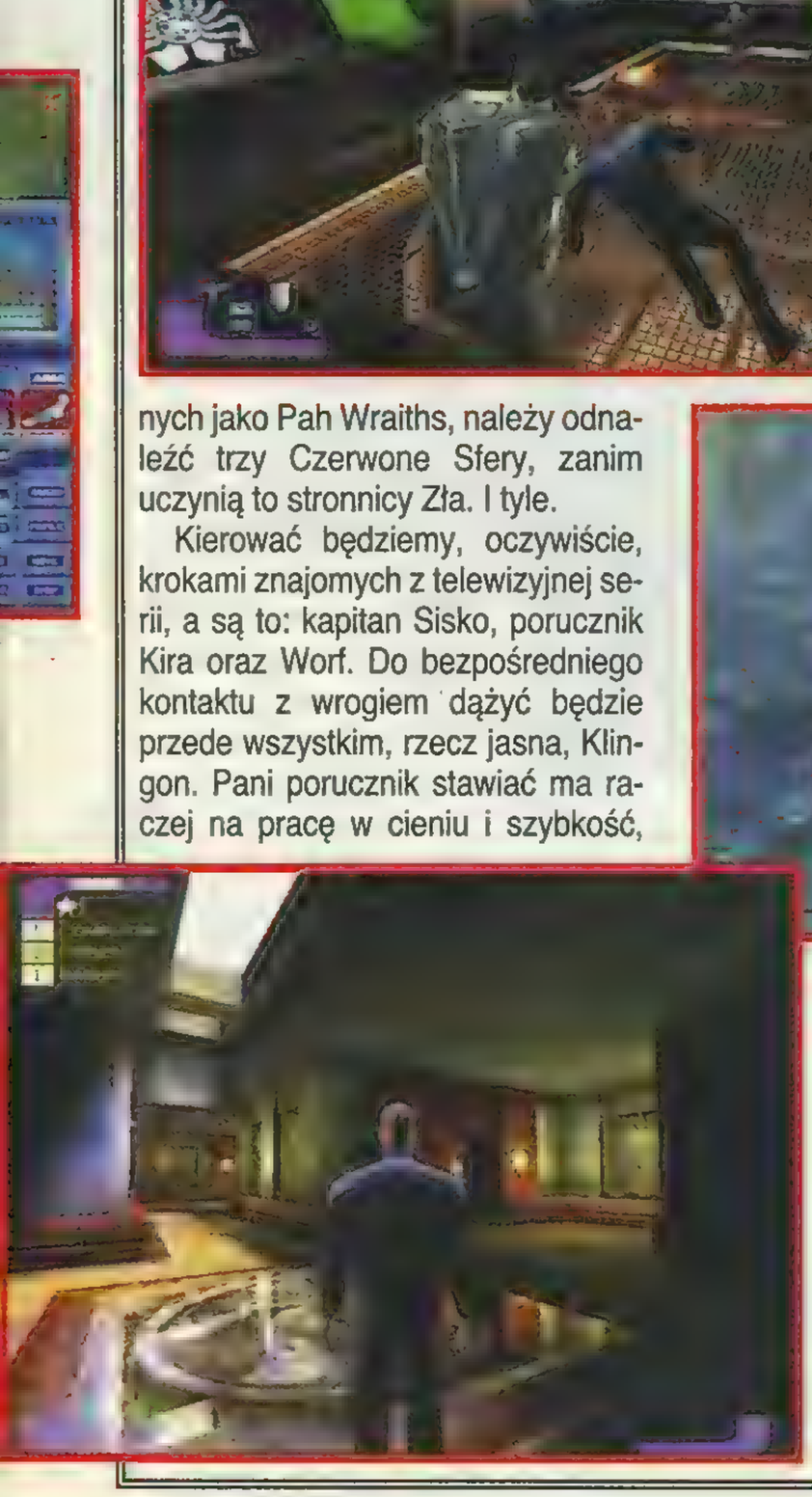


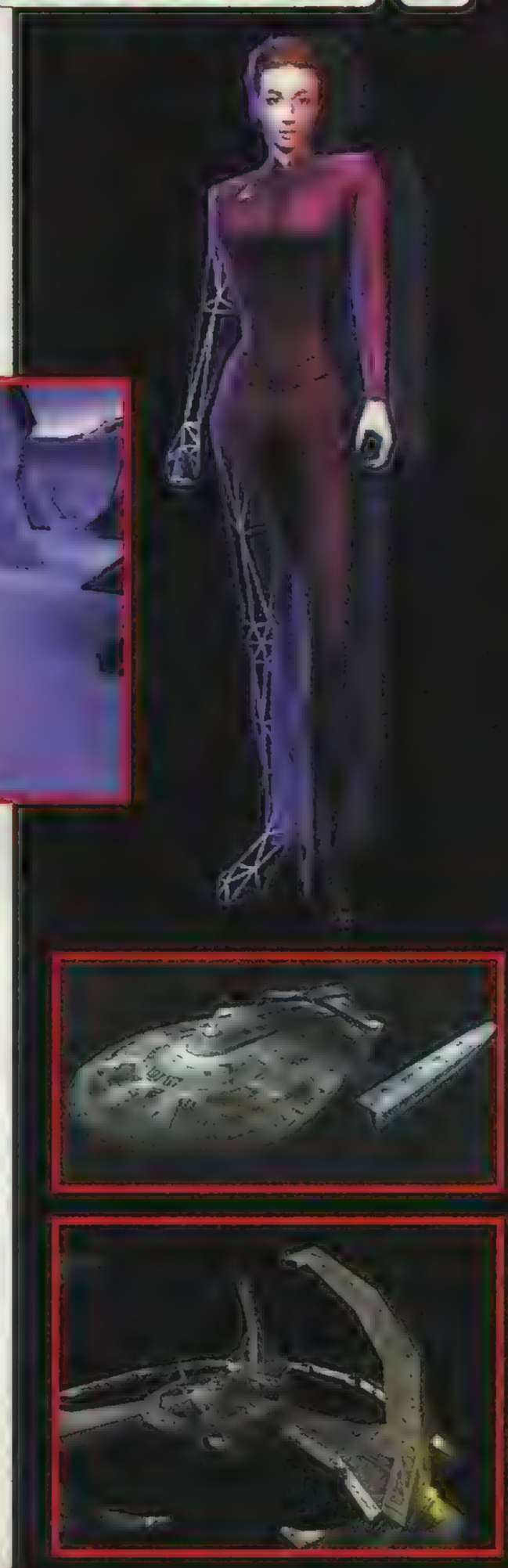
Nastały dobre czasy dla fanów STAR TREK–a. Niemal co miesiąc pojawia się nowa gra stworzona w oparciu o licencję studia PARAMOUNT, a w najbliższym czasie premier ma być jeszcze więcej. Mając na uwadze ten fakt, warto dowiedzieć się co nieco na temat projektu tworzonego przez ludzi z firmy o enigmatycznej nazwie THE COLLECTIVE. Założyło ją troje byłych pracowników VIRGIN INTERACTIVE, doświadczonych w produkcji gier na najrozmaitsze platformy, od C–64 począwszy, a na PLAYSTATION skończywszy. Dołączyła do nich grupa twórców, związanych głównie z tworzeniem dodatków do UNREAL–a, a z takiego połączenia może wyjść coś naprawdę niezłego. DS9: THE FALLEN ma być grą TPP, z naciskiem głównie na walkę, choć do ostatecznej wersji powinno trafić także sporo elementów zręcznościowych a la Lara i spółka. Zresztą, proporcje te mają się zmieniać w zależności od wyboru jednego z trzech dostępnych bohaterów. Podobnie jak w większości gier (bez urazy, fani przygodówek!) scenariusz nie jest tu zbyt wyrafinowany. Aby uchronić inteligentne istoty, zamieszkujące naszą Galaktykę, przed pojawieniem się Obcych, znanych jako Pah Wraiths, należy odnaleźć trzy Czerwone Sfery, zanim uczynią to stronnicy Zła. I tyle.

Kierować będziemy, oczywiście, krokami znajomych z telewizyjnej serii, a są to: kapitan Sisko, porucznik Kira oraz Worf. Do bezpośredniego kontaktu z wrogiem dążyć będzie przede wszystkim, rzecz jasna, Klingon. Pani porucznik stawiać ma raczej na pracę w cieniu i szybkość, podczas gdy cechy szefa stacji będą „średnią" dwójki jego współpracowników. Co ciekawe, zależnie od wyboru postaci fabuła będzie rozwijać się w nieco odmienny sposób. Tak więc aby stwierdzić, że dobrze poznało się całą grę, trzeba będzie przejść ją trzy razy. Poza głównymi bohaterami w THE FALLEN pojawiać się ma sporo postaci sterowanych przez komputer. Gracz będzie mógł komunikować się z nimi i np. prosić o pomoc. Według twórców ma to dawać poczucie gry w drużynie, tak przecież charakterystyczne dla całej serii STAR TREK.

Przejdźmy do oprawy graficznej. Gra ma działać w oparciu o mocno zmodyfikowany engine UNREAL–a, i właśnie niezbędne korekty, jakie w nim wprowadzono celem zaimplementowania poprawionej całości w THE FALLEN, spowodowały tak znaczne opóźnienie premiery gry (początkowo miała trafić do sklepów w marcu). Przede wszystkim zmieniono widok z pierwszej osoby na trzecią – wiązała się z tym konieczność opracowania np. sensownych algorytmów pracy kamery (przy znacznym zbliżeniu postać ma się stawać półprzezroczysta) czy też systemu celowania. Jak rozwiązano ten drugi problem, tego jeszcze nie wiadomo; autorzy ujawnili jedynie, że gracz, zmęczony celowaniem w obrazie perspektywicznym, będzie mógł przełączyć się na widok pierwszej osoby i strzelać jak w klasycznym FPP. Kolejna ciekawostka to system rozpoznawania mowy. Nie chodzi tu jednak o opcje wydawania poleceń głosem, a o synchronizację ruchu warg postaci z wypowiadanymi przez nie kwestiami. Początkowo próbowano animacji ręcznej, jednak szybko zdano sobie sprawę, że jest to praca przekraczająca możliwości zespołu. Stworzono więc dodatkowy moduł, przypisujący każdej głosce ze ścieżki dialogowej odpowiedni układ ust. Nie jest to może dzieło przełomowe, ale z całą pewnością zwiększa realizm gry. Jak wszystko to będzie działać, zobaczymy zapewne dopiero po wakacjach – no, chyba że premiera ponownie się przesunie. Bądźmy jednak dobrej myśli, a zresztą fani STAR TREK–a i tak na razie mają się czym cieszyć.







Pooh
Simon & Schuster

W PRZYGOTOWANIU
WARLORDS BATTLECRY

Ostatnia gra z tej serii, WARLORDS 3, ujrzała światło dzienne ponad trzy lata temu. Tak długą przerwę można zapewne tłumaczyć wewnętrznymi zawirowaniami wśród twórców (firma SSG), jednakże spore znaczenie miała z całą pewnością zmiana formuły. Poprzednie tytuły były strategiami turowymi ze sporymi domieszkami RPG. Natomiast tym razem otrzymujemy niemal klasyczny RTS. Piszę „niemal", bowiem owe obcogatunkowe elementy nie tylko się ostały, ale nawet wzrosło ich znaczenie.

W odróżnieniu od klasycznych strategii czasu rzeczywistego w WARLORDS BATTLECRY szczególny nacisk położono na system bohaterów. Każdy z nich będzie mógł należeć do jednej z czterech klas (wojownik, złodziej, mag, kapłan), rozwijających się wraz ze zdobywaniem doświadczenia podczas pokonywania kolejnych misji. Po zdobyciu punktów doświadczenia będzie można wymienić je na zdolności przywódcze, odwagę, dyplomację itd. Powinno to zdecydowanie wzmocnić więź pomiędzy graczem a jego bohaterem, w końcu – w odróżnieniu od większości RTS–ów – będziemy mieli kontakt z postaciami z krwi i kości, a nie z anonimowym tłumem mięsa armatniego.

Poza tym, oczywiście, obecne będą wszystkie elementy charakterystyczne dla tego gatunku – eksploracja nowych terenów, eksploatacja bogactw naturalnych (złota, żelaza oraz kruszywa) czy też ciągła rozbudowa bazy produkcyjnej. Także podstawy walki zapewne będą wyglądać dość standardowo – wyprodukuj jak najwięcej wojska, piechotę ustaw z przodu, łuczników z tyłu i napuść na wroga. Niech wygra silniejszy!

Gra będzie podzielona na siedem rozdziałów, każdy z nich składać ma się z kilku części–misji. Jednak za jednym rozpoczęciem gry poznamy treść jedynie pięciu części – mniej więcej po pokonaniu czterdziestu procent gry (trzech rozdziałów) jej linia narracyjna ulegnie rozszczepieniu – trzeba będzie wybrać dalszą drogę rozwoju bohatera: czy ma on kroczyć po ścieżce światła czy też ciemności. Tak więc, aby poznać wszystkie tajemnice gry, należy przejść ją co najmniej dwa razy.

Napotkać tu będzie można postaci należące do ośmiu różnych ras (m.in. ludzie, elfy, zombie itd.), różniących się sposobem prowadzenia walki, posiadanymi budynkami (np. elfy swych łuczników mają szkolić w czymś w rodzaju wielkich drzew–inkubatorów) czy też rodzajami używanych czarów. Poza tradycyjnymi armiami na swej drodze napotkamy także insze potwory: bazyliszki, trolle, enty i temu podobne dziwadła. Nie muszę chyba dodawać, że ubicie dwudziestometrowego kawałka skały jest zdecydowanie trudniejsze niż odesłanie w niebyt nawet kilkunastu nieumarłych.

Poza standardową, utrzymaną w konwencji RTS–u, walką z wrogami będzie można wypełniać także inne misje, utrzymane raczej w duchu RPG–owym. Po natrafieniu na przepełnioną nadprzyrodzonymi wibracjami budowlę – piramidę, wyrocznię czy też inną konstrukcję wzniesioną ku chwale bóstwa – gracz będzie mógł pracować na umowę–zlecenie. Otrzyma do wykonania tzw. „quest": wyzwolenie księżniczki spod okrutnego jarzma, eksterminację zagrożonych wymarciem borołaków czy też inne, podobnie nieekologiczne zadanie. Po jego wykonaniu gratyfikacja w postaci zwiększonych dostaw surowców czy też wyjątkowo fikuśnych gadżetów zostanie przelana wprost do jego skarbczyka.

Zabawa zapowiada się więc całkiem interesująco. Kiedy kilka lat temu gatunek RTS debiutował, jednym z jego pierwszych przedstawicieli był Warcraft – jak najbardziej utrzymany w konwencji fantasy, oferujący wszystko, czego fan mógł oczekiwać. Później gatunek ten odszedł od baśni w stronę głębin kosmosu. Biorąc zaś pod uwagę panujący ostatnio zastój i permanentny brak dobrych, nowych pomysłów, zbliżającą się premierę WARLORDS BATTLECRY można przywitać jedynie z radością.

Pooh
SSI

W PRZYGOTOWANIU

REACH FOR THE STARS

Czy ktoś z Was słyszał o nowej grze nie korzystającej z trzech wymiarów? Wszystko dziś takie wypukłe, przestrzenne, supernowoczesne... Nawet strategie poddały się temu trendowi. Jeśli w nowej grze nie można przysunąć kamery do postaci bliżej niż na pół metra, automatycznie traci ona w oczach recenzentów. No, może trochę przesadzam, jednak powiedzcie gdzie podziały się te niegdysiejsze turówki?! Cztery lata temu wielkim przebojem była gra THE STARS! Miała ona, jak to określali złośliwi, więcej wspólnego z arkuszem kalkulacyjnym niż z grą. W sumie było w tym sporo prawdy – THE STARS! to cała masa tabelek, wykresów, zero akcji w powszechnym tego słowa znaczeniu. Była to czysta, płaska turówka, wyglądająca niczym planszówka przeniesiona bezpośrednio do komputera. Całość przypominała raczej symulator gry giełdowej niż wielką, kosmiczną przygodę. Zbliżony klimat występuje także w wielkich klasykach, takich CIVILIZATION, COLONIZATION czy też najnowszy ALPHA CENTAURI, tam jednak mamy do czynienia z bardziej rozbudowaną oprawą graficzną.

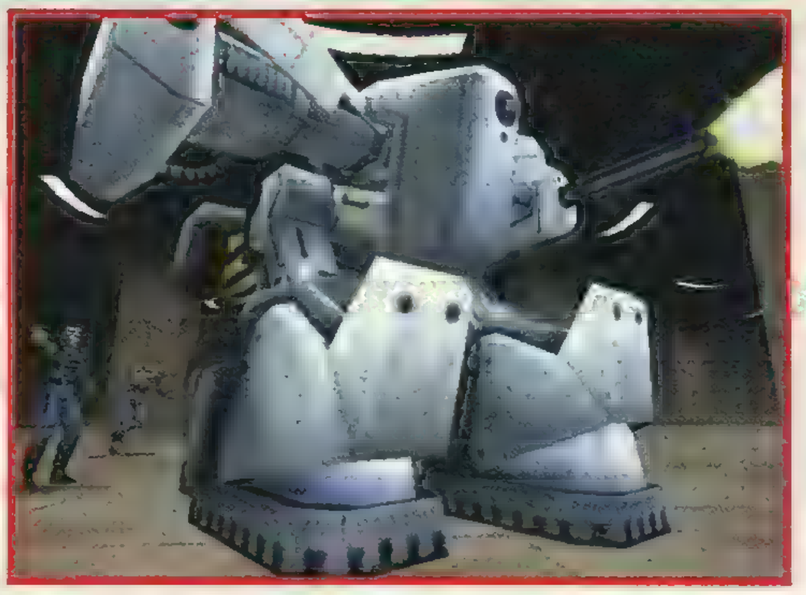
Fabuła REACH FOR THE STARS oparta jest na podobnym pomyśle. To także turówka, a jedyne ruchome obiekty pojawiają się podczas bitew kosmicznych (jednak i wtedy mamy do czynienia z dwoma szeregami stojących naprzeciwko siebie statków, prowadzących ostrzał). Będziemy tu kontrolować 16 różnych ras, w tym kilka wywodzących się ze starej, dobrej Ziemi – pozostałe są płodem wyobraźni scenarzystów. Znajdziemy tu np. krzyżówki ryb i gadów, agresywne płaszczki czy też dziwaczne skamieliny (jak one się poruszają???). Każdy gatunek będzie dysponował własną linią rozwoju technologii, innego rodzaju statkami, zamieszkiwać też będzie inny biotop. W grach tego typu podstawą jest ciągły rozwój, nieustające dokonywanie odkryć. W tym przypadku wszystkie możliwe do opracowania wynalazki zostaną przyporządkowane do dziesięciu epok technologicznych. Zależnie od wybranego scenariusza grę rozpoczniemy od zera lub też z pewnym bagażem doświadczeń. Nie jest niespodzianką, że większość badań sponsorowanych będzie przez wojsko. W ogóle cały REACH FOR THE STARS kręcić się ma wokół siłowego rozwiązywania wszelkich kwestii spornych. Na przykład każde spotkanie z nową rasą kończy się automatycznie stoczeniem bitwy i dopiero po odparowaniu kilku krążowników można pomyśleć o przystąpieniu do rokowań pokojowych. Na początku rozgrywki bitwy nie będą zapewne zbyt ciekawe – ot, kilka niszczycieli ustawi się naprzeciw siebie, wymieni kurtuazyjne salwy i zniknie w gorejących kulach ognia. Dopiero wraz z wprowadzeniem większych jednostek zacznie się prawdziwa zabawa. Do dyspozycji gracza oddano cztery typy kadłubów, z potężnym pancernikiem na szczycie drabiny ewolucji. Każdy z nich wyposażyć można w wybrany silnik, osłonę, system nawigacyjny oraz do kilkudziesięciu sztuk uzbrojenia (rakiety ofensywne, defensywne oraz miotacze energii). Jednym słowem, przed nami mnóstwo tabelek z parametrami broni do przeanalizowania i wprowadzenia w życie.

W sumie będzie to gra raczej tylko dla hardcore'owych graczy. Dla którego jednak ich gatunku – nie jestem pewien. Strategów zapewne zniechęci podejście do tematu w amerykańskim stylu: absolutnie przewidywalny wynik starcia, zależny jedynie od liczebności i jakości jednostek, brak możliwości głębszej ingerencji w sposób prowadzenia bitew. Nie natkniemy się tu na żadne atrakcje graficzne, efekty 3D itp., lecz jeśli zagrywałeś się w THE STARS, to warto poczekać na premierę.

Pooh
SSI

W PRZYGOTOWANIU ONI

Po spektakularnych sukcesach gier MYTH oraz MYTH 2: SOULBLIGHTER grupa BUNGIE, wywodząca się z szalonego Chicago, zajęła się nowym projektem. Wbrew temu, na co może wskazywać dotychczasowa polityka firmy, nadchodzący wielkimi krokami ONI nie będzie strategią czasu rzeczywistego ani nawet grą taktyczną. BUNGIE szykuje nam festiwal dynamicznej akcji, w której walka wręcz stawiana będzie na równi ze sprawną obsługą broni maszynowej. Co ciekawe, wszystko wskazuje na to, że to właśnie ONI wywróci gatunek arcade na drugą stronę! Wraz z rozwojem technologii akceleratorów 3D bardzo popularnym gatunkiem stała się hybryda akcji i przygody. Znaczące sukcesy odniósł już m.in. RESIDENT EVIL 2, a w niedalekiej przyszłości na rynku pojawić ma się – niedawno przez nas zapowiadany – ALONE IN THE DARK. W założeniach autorów idea ONI stanowić ma prawdziwie świeże spojrzenie na ten gatunek. Nie uświadczymy tam zbierania przedmiotów, rozmów czy chociażby rozwiązywania jakichkolwiek zagadek. Esencję gry stanowić będą pojedynki z tuzinami, a nawet całymi mendlami przeciwników. Oczywiście, ktoś może zauważyć, że na PC otrzymaliśmy już FIGHTING FORCE, a EIDOS INTERACTIVE zafunduje nam wkrótce rewelacyjnie zapowiadający się FEAR EFFECT.



tak, jak powinna była to uczynić.

Jednym z głównych powodów takiego stanu rzeczy jest engine, wykorzystywany we wspomnianych produkcjach. To właśnie „silnik" stanowi główne ograniczenie grających! Brzmi osobliwie? Na pewno, chociaż trzeba podkreślić, że nie jest to jedynie czcza gadanina zbyt pewnych siebie artystów. W każdej grze akcji kolejne czynności bohaterów składają się z konkretnej liczby klatek animacji. Jeżeli postać biegnie, a grający wciska klawisz odpowiedzialny za – powiedzmy – skok lub przewrót, to bohater (bohaterka) musi najpierw wykonać odpowiednią liczbę ruchów, aby zamknąć sekwencję biegu, i dopiero wtedy może wykonać następną czynność. Niby jest to proste, a jeszcze w żadnej grze nie zwrócono na to uwagi. Przynajmniej do dziś. Powstały specjalnie na potrzeby ONI engine umożliwia płynne przejścia pomiędzy kolejnymi sekwencjami ruchowymi, dzięki czemu kierowana przez nas postać będzie się zachowywać naturalnie, wykonując bardzo płynne ruchy.

Jednym z głównych założeń sztabu autorskiego jest stworzenie precyzyjnego, a zarazem bardzo łatwego w obsłudze systemu kierowania postacią. Dzięki temu zrobienie gry akcji z prawdziwego zdarzenia stało się możliwe.

W moim osobistym rankingu najbliższą ideału komputerową wersją tego gatunku jest URBAN CHAOS. Bohaterka, D'Arci, może zarówno walczyć wręcz (istnieje możliwość wyprowadzania ciosów specjalnych, a nawet kombinacji uderzeń), jak i tłuc przeciwników na wiele sposobów oraz strzelać do nich z przeróżnych giwer. ONI działać będzie na identycznej zasadzie, przy czym faceci z BUNGIE chwalą się, że ich produkt pójdzie o kilka kroków dalej. Grająca tu pierwsze skrzypce policjantka Konoko będzie mogła robić wszystko to, co jej czarnoskóra koleżanka po fachu. Poza tym nauczono ją także przewracać meble i korzystać z otoczenia w nieco większym stopniu niż słynną poprzedniczkę. Stworzenie tak rozwiniętej postaci wymogło na autorach wygenerowanie podobnie zaawansowanych przeciwników. Podobno żadna inna gra nie może poszczycić się równie rozwiniętą SI – wrogowie będą mogli komunikować się między sobą, współpracować, a nawet inteligentnie przejmować inicjatywę w walce!

ONI zapowiada się na prawdziwy hit. Z racji braku miejsca nie mogę w zadowalającym stopniu rozwinąć wszystkich wątków opisu, lecz warto jeszcze wspomnieć, że argumentami przemawiającymi za nową produkcją BUNGIE są kolejno: poziomy, zaprojektowane przez prawdziwych architektów; wyważenie proporcji elementów strzelaniny i mordobicia; grafika, inspirowana anime „Ghost In The Shell", oraz fakt, że gra wydana zostanie zarówno na PC, jak i na poczciwego Macintosha. Amen.

Ludzie z BUNGIE są jednak całkowicie wyluzowani i wydaje mi się, że możemy im wierzyć – zgodnie z ich słowami, jeszcze żadna gra dedykowana na komputery osobiste nie ujęła kwestii akcji

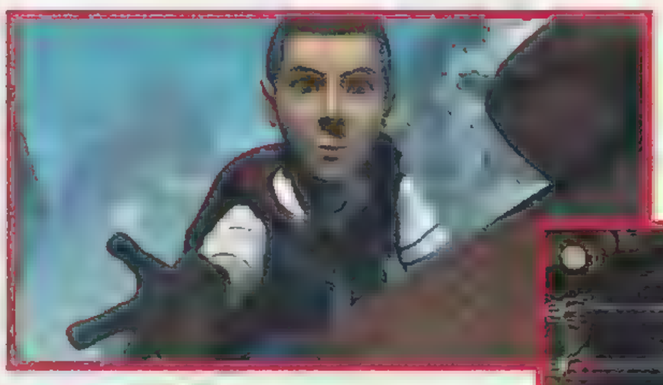
von Dirt
Bungie

W PRZYGOTOWANIU

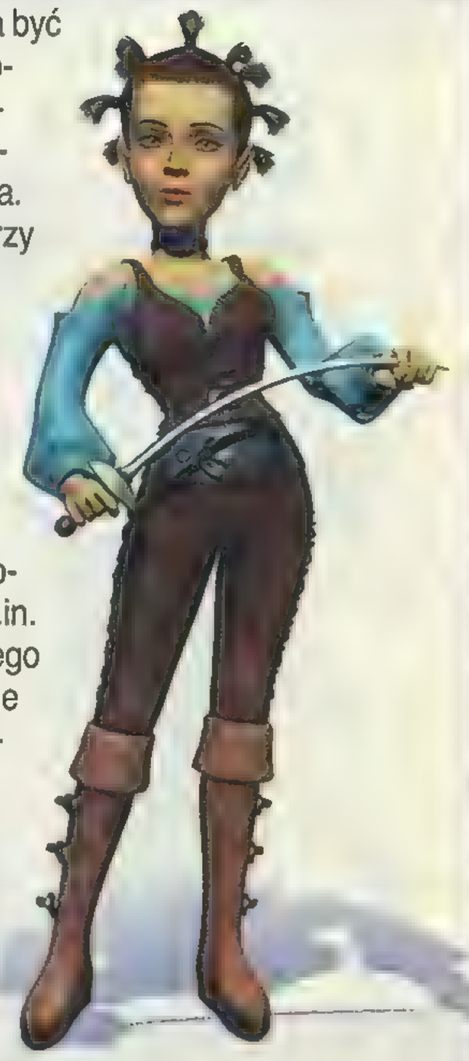
TECHNOMAGE

Mieszkańcy starożytnej krainy Gothos żyli w zgodzie i dobrobycie, aż do momentu, gdy pojawiło się zło. Wtedy rozpoczęła się wielka batalia, którą zwyciężyli ludzie. Jednak cena, jaką zapłacono za tę wygraną, była ogromna. Wielkie plemię zostało rozdzielone. Teraz w świecie Gothos żyją dwie rasy. Pierwsza to Magowie, zaś druga to Technicy, którzy potrafią budować zadziwiające machiny. W tym świecie żyje także Melvin – młody chłopak, którego rodzicie postanowili opuścić rodzinne miejsce. Było to równoznaczne ze złamaniem prastarego prawa...

Tak pokrótce przedstawia się fabuła jednego z lepiej się zapowiadających tytułów najbliższych miesięcy. Mowa tu o właśnie kończonym TECHNOMAGE, który ma być przedstawicielem gatunku action RPG. Na czym polega ta mutacja, powinni wiedzieć wszyscy ci, którzy mieli przyjemność grać w ZELDĘ (SNES, NINTENDO 64) lub ALUNDRĘ (PLAYSTATION). Tym natomiast, którzy nie mieli okazji widzieć wymienionych wcześniej tytułów, postaram się w skrócie wyjaśnić, na czym to polega. Otóż action RPG jest jedną z wielu mutacji stworzonych przez Japończyków. Idea takich produkcji polega na jak najlepszym przedstawieniu fabuły oraz na położeniu jak największego nacisku na zręczność grającego. Zazwyczaj jest to swoista krzyżówka platformówki i elementów zapożyczonych z gier logicznych oraz RPG. Poruszamy się jak w platformerze, lecz z czasem zdobywamy coraz to nowsze umiejętności, a nasz główna postać rośnie w siłę. Wszystko to jest przeplatane ciągłymi pojedynkami oraz łamigłówkami. TECHNOMAGE ma zawierać wszystkie te elementy oraz wprowadzić kilka nowych, które są określane jako rewolucyjne. Jednak póki tylko tyle o nich wiadomo, skupię się na tym, co potwierdzono.

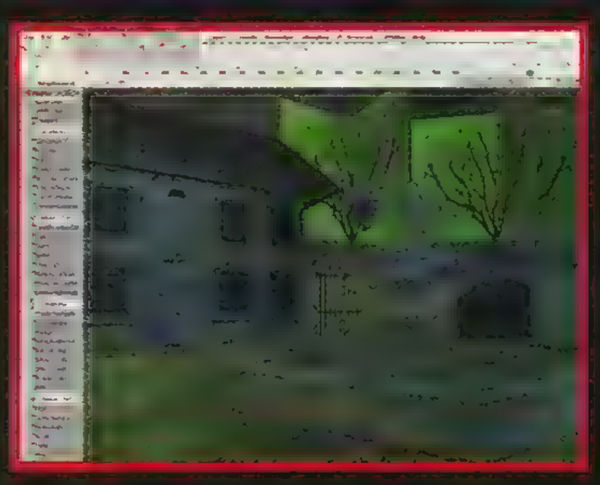


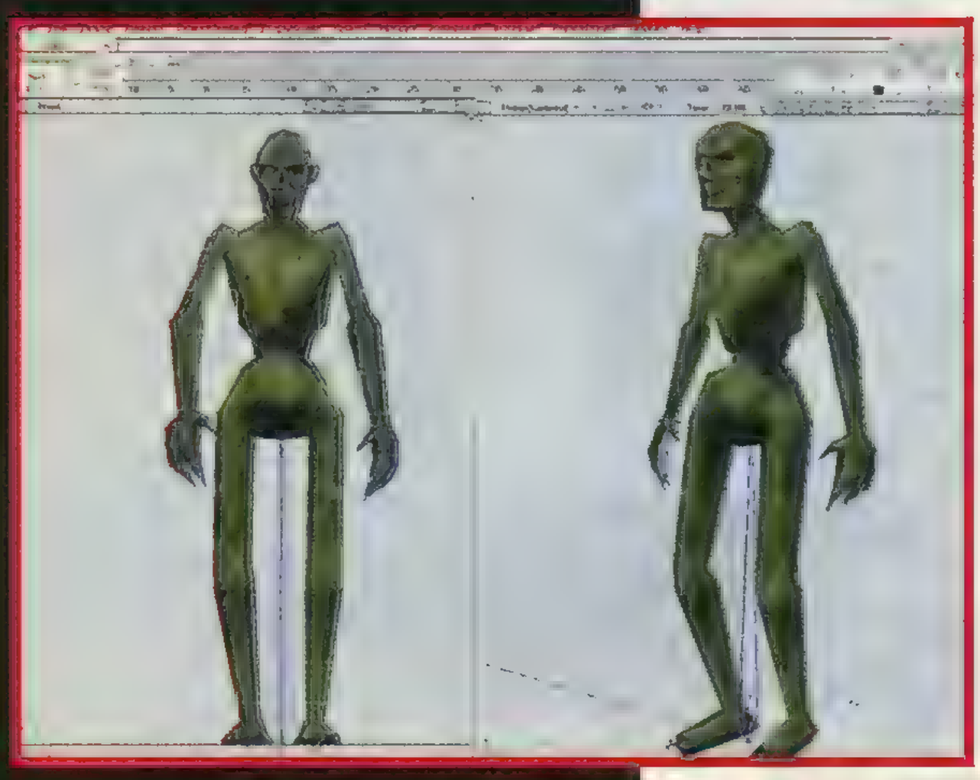
W TM wcielimy się w młodzieńca imieniem Melvin, który w wyniku zaistniałej sytuacji rozpocznie wędrówkę po świecie. Z początku niewinna przygoda zacznie się rozrastać, aż w końcu przerodzi się w misję ocalenia świata (który to już raz!). Nasz bohater ma odwiedzić ponad 50 różnych krain, a każda z nich ma być czymś wyjątkowym. Jak na razie potwierdzono moczary, lasy, ruiny pradawnej cywilizacji, miasto magów oraz wnętrze wulkanu. Oczywiście, każdy z terenów będą zamieszkiwać inne potwory oraz plemiona. Dodatkowo mamy mieć pewną dozę swobody przy zwiedzaniu tych lokacji, jednak na czym ma to polegać, jeszcze nie wiadomo. Przez pewną część wędrówki będziemy zmuszeni podróżować samotnie, ale zapowiedziano dołączanie się towarzyszy – m.in. smoka, na którego grzebiecie będzie można przemieszczać się po krainie Gothos. Melvin będzie umiał walczyć mieczem oraz innym orężem, a z czasem nabędzie wiedzę magiczną, która pozwoli mu na rzucanie czarów oraz przywoływanie demonów.



Oprawa graficzna ma stanowić połączenie najlepszych cech grafiki 2 i 3D. Otóż całe otoczenie będzie w pełni trójwymiarowe, natomiast postacie mają być szczegółowo narysowanymi i animowanymi sprite`ami. Kamera zostanie umiejscowiona w ten sposób, aby przedstawiała akcję w rzucie izometrycznym, ale prawdopodobnie pojawi się też możliwość samodzielnego nią operowania. Natomiast sama gra będzie przypominać wspomniane ZELDĘ i ALUNDRĘ i zostanie wydana równocześnie na PLAYSTATION i PC. A stanie się to już w okresie wakacyjnym.

Konsolite Sun Flowers





„I was born in the cemetery
Under the sign of the moon
Raised from my grave by the dead
I was made a mercenary
In the legions of Hell
Now I'm king of pain, I'm insane"
MERCYFUL FATE

Komiksy zdają się być doskonałą inspiracją dla twórców gier komputerowych. Bardzo dziwne jest zatem to, że jeszcze żadnej produkcji opartej na historii obrazkowej nie udało się oddać specyficznej atmosfery komiksowej opowieści. Mieliśmy już kilka wariacji na temat przygód Batmana czy Spidermana, wydany bodaj na SNES krwawy LOBO do dziś woła o pomstę do nieba, a SHADOWMAN ze stajni ACTIVISION także wypadł dosyć blado. Tym razem za

wym Piekielnym Chłopakiem oraz panienką o wdzięcznym imieniu Sarah. Jak słusznie skojarzyliście, Hellboy to napakowany demon. Chociaż nie, przepraszam – w tym momencie winien Wam jestem pewne sprostowanie. Wprawdzie Hellboy wygląda jak nienawistny diabeł

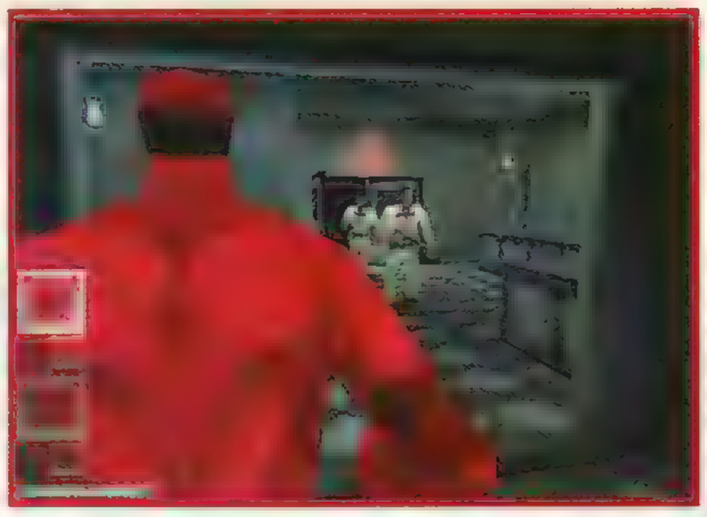
W PRZYGOTOWANIU
HELLBOY

przeniesienie komiksu na platformę cyfrową zabrali się niezwykle płodni ostatnimi czasy ludzie z CRYO. Na warsztat trafił komiks „Hellboy", prawie zupełnie nieznany szerszemu gronu polskich czytelników. Swoją drogą, to wielka szkoda, że w naszym kraju kultura historii obrazkowych jest tak słabo rozwinięta. Do-

prawdy, do diabła z tym wszystkim...

Akcja HELLBOY–a rozgrywać się będzie w roku 1962, na terenie byłej Czechosłowacji. W grze kierować mamy na przemian (trochę tak, jak działo się to w RESIDENT EVIL 2) dwiema postaciami: tytuło-

na diecie sterydowej, ale nie powinno nazywać się go demonem. Swego czasu postanowił on bowiem służyć słusznej sprawie, zaś aby pokazać wszem i wobec swoje dobre serduszko, odpiłował swe imponujące rogi. Wprawdzie wciąż sprawia wrażenie żołnierza piekieł, ale cóż, w końcu pozbawienie się rogów możemy odczytywać jako swego rodzaju gest symboliczny. Na szczęście Hellboy nie do końca stał się pacyfistą i w grze nie będziemy popierać naszych racji siłą spokoju i znakiem pokoju. Ponieważ ta nowa produkcja CRYO będzie grą akcji, do naszej dyspozycji oddane zostaną wszelkiej maści piekielne atrybuty, z ognistymi kulami, pożeraniem dusz i wbijaniem na widły włącznie. Ale trudno się temu dziwić, bo w HELLBOY–u, uwięzie-



ni na terenie ponurej, gotyckiej posiadłości, będziemy zwalczać zastępy Ciemności. Bardzo istotny jest tu podział kompetencji między dwójką bohaterów. Podczas gdy Sarah ma zawiadywać bardziej „umysłowym" aspektem gry (tj. rozwiązywaniem zagadek i manipulacją przyciskami, jak sądzę), Hellboy zajmie się bezpretensjonalną jatką, kasując wszystkich, którzy odważą się powstrzymać ich uroczy duet. Zarówno wygląd przeciwników, jak i ogólna atmosfera HELLBOY–a inspirowana jest w znacznej mierze najmroczniejszymi dziełami E. A. Poe i H. P. Lovecrafta. Autorzy obiecują taką atmosferę grozy, jakiej ponoć nigdy jeszcze nie było, oraz niesamowitą Sztuczną Inteligencję przeciwników (jakby nikt inny dotychczas nie czynił podobnych zapowiedzi...). O tym, czy jest to najprawdziwsza prawda, czy jedna wielka ściema, przekonają się zarówno posiadacze komputerów osobistych, jak i równie osobistych konsol. Mimo dość standardowych obietnic twórców HELLBOY zapowiada się ciekawie – dawno już nie było prawdziwie mrocznej produkcji (wyjąwszy może rewelacyjny DEVIL INSIDE).

CRYO, na dobre już przebudzony z niedawnego letargu, tworzy gry jedna za drugą, wyznaczając czasami nowe standardy w tej dziedzinie. Zapewne jest to lęk przedwczesny, lecz jako szanujący się dekadent i katastrofista nie mogę się powstrzymać przed wyrażeniem obawy, czy płodny zespół autorski nie popadnie aby w samouwielbienie i rutynę. Póki co, cieszmy się jednak chwilą, którą tak pięknie uchwycili francuscy artyści...

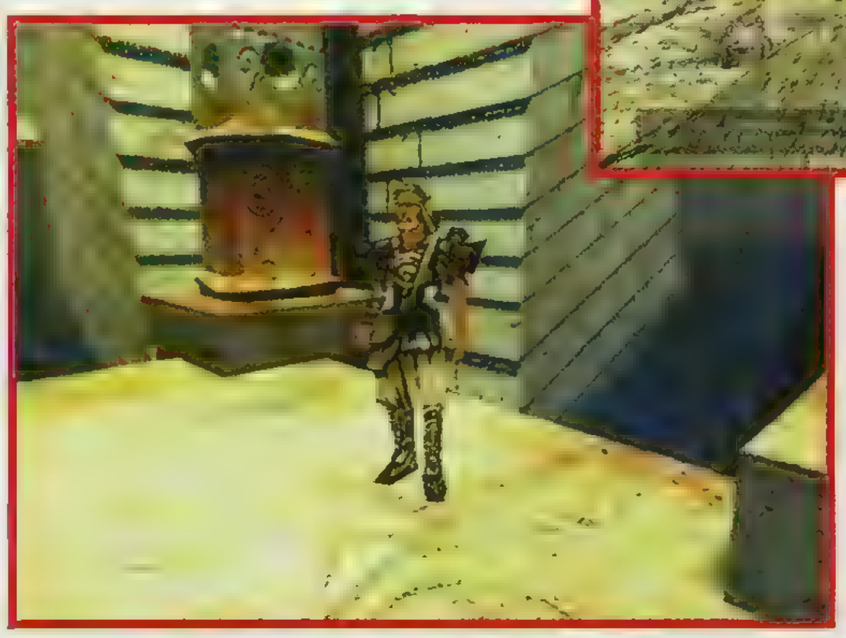
Asmodeusz
Cryo Interactive

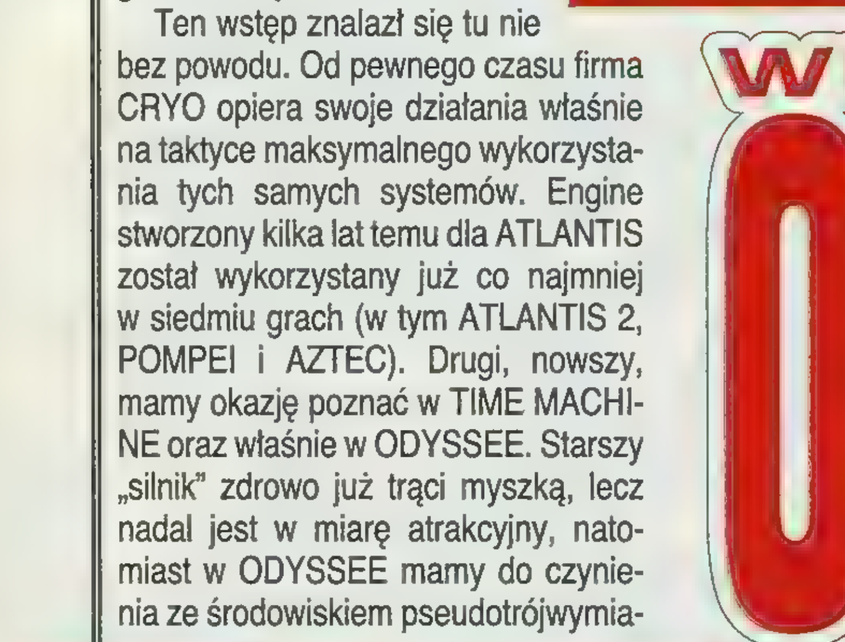
W PRZYGOTOWANIU

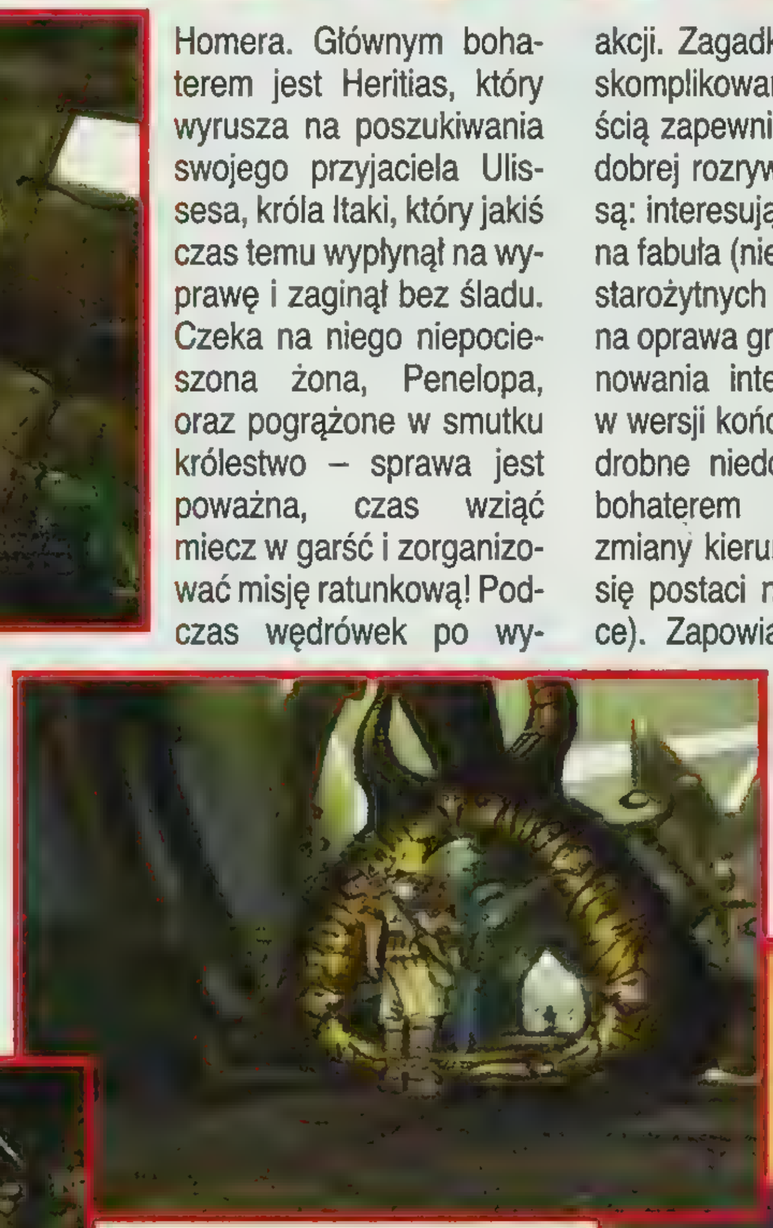
ODYSSEE

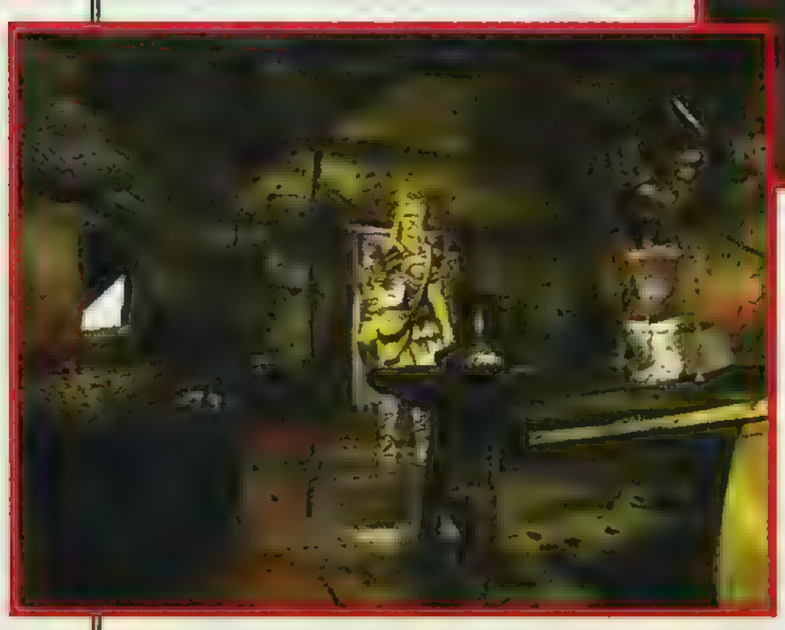
W światku gier komputerowych często się zdarza, że jeden engine jest wykorzystywany w wielu grach, nawet tworzonych przez różne firmy. Najlepszym przykładem może być „silnik" QUAKE–a 2, którego do dzisiaj możemy podziwiać w wielu grach FPP (i nie tylko). Można się zastanawiać, czy to zjawisko dobre, czy nie. QUAKE 2 był udanym tytułem i z dużym prawdopodobieństwem można stwierdzić, iż każda gra korzystająca z tego samego systemu ma szansę na popularność. Z drugiej jednak strony rynek zalewany jest niezliczoną liczbą klonów przebojów i po pewnym czasie na widok kolejnej gry opartej na tym samym engine robi się niedobrze...

Ten wstęp znalazł się tu nie bez powodu. Od pewnego czasu firma CRYO opiera swoje działania właśnie na taktyce maksymalnego wykorzystania tych samych systemów. Engine stworzony kilka lat temu dla ATLANTIS został wykorzystany już co najmniej w siedmiu grach (w tym ATLANTIS 2, POMPEI i AZTEC). Drugi, nowszy, mamy okazję poznać w TIME MACHINE oraz właśnie w ODYSSEE. Starszy „silnik" zdrowo już trąci myszką, lecz nadal jest w miarę atrakcyjny, natomiast w ODYSSEE mamy do czynienia ze środowiskiem pseudotrójwymiarowym (nie ma obrotu kamery, w tle wykorzystywane są bitmapy) oraz z w pełni trójwymiarowymi modelami postaci. W wersji ostatecznej gra będzie obsługiwać akceleratory, a poza tym rozdzielczość można podkręcić aż do 1024x768, więc mogę powiedzieć, że – jak na przygodówkę – oprawa będzie tu jak najbardziej na poziomie.









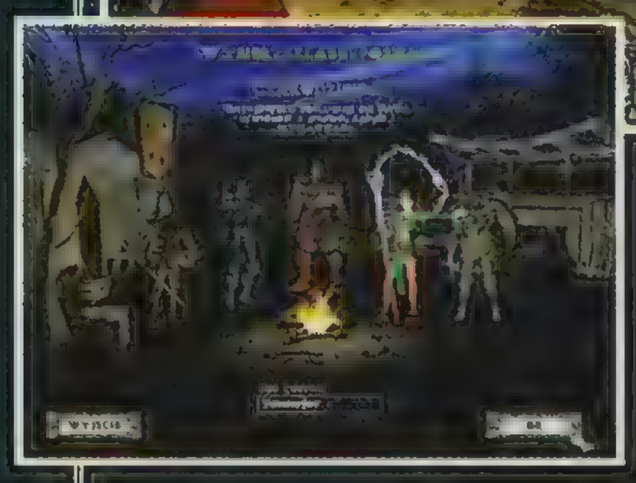
Homera. Głównym bohaterem jest Heritias, który wyrusza na poszukiwania swojego przyjaciela Ulissesa, króla Itaki, który jakiś czas temu wypłynął na wyprawę i zaginął bez śladu. Czeka na niego niepocieszona żona, Penelopa, oraz pogrążone w smutku królestwo – sprawa jest poważna, czas wziąć miecz w garść i zorganizować misję ratunkową! Podczas wędrówek po wyspach Morza Egejskiego natkniesz się na przeróżnych przeciwników. Większość z nich stworzono na podstawie mitów greckich i epopei Homera, nie zdziw się więc na widok Cyklopów, Gorgony, Cerberusa czy boga mórz, Posejdona. Modele są ładnie wykonane, mają dużo szczegółów i całkiem elegancko się poruszają. Na uwagę zasługują również lokacje oraz animowane przerywniki, które robią naprawdę spore wrażenie.

Nowy engine CRYO umożliwia również wprowadzenie do gry elementów walki, co pozwoli na urozmaicenie scenariusza. Mam tylko nadzieję, że „silnik" ten nie będzie wykorzystywany przesadnie długo i w nadmiernej liczbie gier.

Ale dosyć tego narzekania, ODYSSEE jest naprawdę interesującą produkcją, a jej fabuła dość luźno nawiązuje do dzieła

Podczas misji ratowania Ulissesa większość czasu spędzisz na rozwiązywaniu zagadek i poszukiwaniu śladów bohatera, czasami jednak trzeba będzie walczyć lub wykazać się zręcznością. System walki jest mało rozbudowany, lecz ODYSSEE to tytuł przygodowy, a nie gra akcji. Zagadki przeważnie nie są zbyt skomplikowane, niemniej gra z pewnością zapewni Ci kilkanaście wieczorów dobrej rozrywki. Jej głównymi zaletami są: interesująca i stosunkowo oryginalna fabuła (niewiele gier odwołuje się do starożytnych przekazów greckich), ładna oprawa graficzna oraz łatwy do opanowania interfejs. Mam nadzieję, że w wersji końcowej poprawione zostaną drobne niedociągnięcia w sterowaniu bohaterem (czasami automatyczne zmiany kierunku marszu po natknięciu się postaci na przeszkodę są męczące). Zapowiada się naprawdę niezła przygodówka i radzę Wam zainteresować się nią, gdy tylko trafi na sklepowe półki.

Frogger
Cryo Interactive



Stary człowiek leżał na podłodze swej celi. Ledwo mógł się poruszać, lecz na dźwięk otwieranych drzwi szarpnął się, zebrał resztki sił i na czworakach wycofał pod ścianę. W drzwiach zamajaczyła się zakapturzona postać w długim, czarnym płaszczu. Powolnym krokiem zbliżyła się do więźnia i zaczęła go wypytywać

o przeszłość. Malias sam już nie wiedział, w co wierzyć. Męczyły go koszmary senne, choć mogły to być wspomnienia, nie potrafił tego określić. Sny o ogniu, przemocy, śmierci i chodzących zmarłych. Sny, w których zawsze występowało wszechogarniające i wywołujące paniczny strach Zło. Malias raz po raz budził się zlany zimnym potem i długo zastanawiał, ile jest w tym prawdy. Przeszłość i teraźniejszość zlały mu się w jedno, nie potrafił sobie przypomnieć swoich poczynań, przeczuwał podświadomie, że wcale nie chce sobie ich przypomnieć...

W karczmie panował półmrok. Była głęboka noc, za oknem szalała potworna zawieja, płomyki świec tańczyły pod jęczącymi podmuchami wiatru. Przy stołach siedziało kilku klientów, zajętych dopijaniem ostatnich łyków wina. Malias drzemał niespokojnie na jednej z ław. Ocknął się nagle, nie bardzo wiedząc dlaczego. Może obudził go zimny powiew, może to chwiejny nagle płomień pochodni zaalarmował o niebezpieczeństwie. Gdy otworzył oczy, zaczął dygotać ze strachu. Drzwi wejściowe były otwarte na oścież. Sylwetka, która się w nich rysowała, była mu dziwnie znajoma. Czarne szaty, kaptur, długi miecz, złowieszczo zgrzytający o podłogę, gdy postać powoli zbliżała się do środka sali. Malias zdał sobie sprawę, że Zło ze snów ponownie wkroczyło do jego życia. Nieznajomy stanął na środku sali i nagle zgiął się wpół, jakby tocząc wewnętrzną walkę. Wszyscy umilkli i jak zaklęci wpatrywali się w spektakl, który rozgrywał się przed ich oczami. Nieznajomy wypuścił z rąk miecz, który z głuchym łoskotem upadł na deski podłogi. Mężczyznę otoczyła zielonkawa poświata, formując się w jakiś kształt – jakby ludzki, lecz dziwnie obcy. Stojąca w pobliżu lampa nagle pękła, zaś obok niej pojawiły się ogniste poltergeisty, które zanosząc się szaleńczym śmiechem, rozbiegły się po sali, gdzieniegdzie wzniecając ogień. Z powietrza wyłoniły się postaci o demonicznych kształtach, połyskujące ostrymi jak brzytwa zębami. Cisza, która dotąd panowała na sali, wraz z pierwszym krzykiem mordowanego człowieka prysła jak bańka mydlana. I wtedy rozpętało się piekło.

Nieludzkie zawodzenie przeszło w potężny ryk, mieszający się z wyciem wiatru. Płomienie, podsycone dopływem świeżego powietrza, wystrzeliły w górę, tworząc olbrzymią ognistą kolumnę, od której natychmiast zajął się dach. Z płomieni wyłoniły się dziwne, kościste sylwetki, a na ich zakrzywionych szablach krwawo odbijał się szalejący dookoła pożar. Przebywający na sali ludzie nie mieli żadnych szans – albo zginęli w ogniu, albo od ciosów pradawnych mieczy. A Malias tylko patrzył bezsilnie na to, co się dzieje, i jedyne o czym mógł myśleć, to fakt, że już niezliczoną ilość razy był świadkiem takich zdarzeń. Ilekroć usiłował gdzieś zagrzać miejsce, pojawiało się Zło i wszyscy wokół ginęli straszną śmiercią. Za każdym razem usiłował sobie wmówić, że to był sen, że traci rozum. Lecz za każdym razem było gorzej...

Pośrodku płonącej karczmy postać w długich szatach powoli, jakby z bólem podniosła się z ziemi. Słup ognia zaczął wirować, opętańczo porywając ze sobą zarówno ofiary, jak i oprawców. Postać odwróciła się na chwilę i zanim weszła w płomienie, spojrzała na Maliasa.

SPOWIEDŹ DIABŁA

Wywiad z ekipą Blizzarda

NSS: Na początku chcielibyśmy powiedzieć, że podziwiamy to, co robicie. Produkty firmy BLIZZARD należą do tych, które tworzyły i tworzą historię gier komputerowych. Mamy nadzieję, że i ten okaże się wielkim sukcesem, i zapewni graczom niezapomniane wrażenia oraz mnóstwo wspaniałej zabawy. Wielu graczy w Polsce (a z pewnością w innych krajach również) z niecierpliwością oczekuje na DIABLO 2. Planowana premiera była już kilkakrotnie przesuwana. Czy na pewno dacie radę wypuścić DIABLO 2 na rynek do 1 czerwca, zgodnie z ostatnimi zapowiedziami? Czy dużo jeszcze zostało do zrobienia? Czy przewidujecie jakieś opóźnienia?

B: Prawdę mówiąc, my nigdy nie ogłaszaliśmy oficjalnej daty wydania DIABLO 2. Nigdy też nie wspominaliśmy o 1 czerwca jako o terminie wypuszczenia gry na rynek. Tutaj ciągle pojawia się mnóstwo plotek i przekłamań. Wiele gazet podało datę premiery, choć my o niczym takim jeszcze nie mówiliśmy. W jednym z pism znaleźliśmy nawet artykuł informujący, że gra już jest dostępna! Nie mogę stwierdzić z całą pewnością, że DIABLO 2 pojawi się 1 czerwca, choć nie jest to wykluczone.

NSS: Wiemy, że w pudełku oprócz płytek i instrukcji będzie podręcznik „D&D Diablo 2 Adventure Game". Co możecie o nim powiedzieć?

B: Tak, rzeczywiście na terenie Stanów Zjednoczonych mamy zamiar wydać wersję zawierającą taki podręcznik. Myślimy, że zainteresuje on potencjalnego nabywcę gry, a poza tym będzie stanowił miłą niespodziankę. Niestety, w Europie DIABLO 2 ukaże się w wersji podstawowej, bez żadnych dodatków. Być może w przyszłości rozważymy wydanie wersji rozszerzonej, zależeć to będzie od zainteresowania tytułem i liczby egzemplarzy, które się sprzedadzą.

NSS: Ostatnio staraliście się urozmaicić serię WARCRAFT, zapowiadając wydanie gry przygodowej, której akcja toczyłaby się w tym samym świecie. Szkoda, że pomysł spalił na panewce, to była interesująca inicjatywa. Czy planujecie coś podobnego w przypadku serii DIABLO?

B: Nasze plany na najbliższe kilka miesięcy przedstawiliśmy na targach ECTS '99. Jak zapewne wiecie, obecnie pracujemy nad WARCRAFT-em 3. Żadnych innych gier na razie nie planujemy.

NSS: A co z Battle.netem? Słyszeliśmy o planach reorganizacji, o mających się pojawić nowych opcjach i o tym, że planujecie postawienie lokalnych serwerów. Wielu graczy w Polsce ucieszyłoby

Na 5 minut przed premierą: DIABLO 2 PL

Premiera DIABLO 2 znów przesunięta! Tym razem na 12 lipca. Pozostaje nam tylko czekać, choć cierpliwość nasza jest już na wyczerpaniu. Dla osłody prezentujemy ekskluzywny wywiad z diabłami, czyli twórcami DIABLO 2 oraz pierwsze screeny z DIABLO 2 PL!

Wymówiła tylko jedno słowo. Lecz pomimo szalejącego pożaru i zadymki śnieżnej, pomimo tego, iż postać wypowiedziała je szeptem, Malias aż nadto dobrze je zrozumiał. To było jego imię.

Trwają prace nad polską wersją DIABLO 2. Poniżej przedstawiamy Wam kilka fragmentów dialogów i komentarzy, razem z angielskimi oryginałami. Na ile tłumaczenia są wierne, oceńcie sami:

– „Once properly imbued, Khalim's Flail can destroy the Compelling Orb and reveal the way to Mephisto".

„Po odpowiednim napełnieniu mocą, Korbacz Khalima może zniszczyć Zniewalającą Kulę i odsłonić przejście do Mefista".

– „Place it into the Horadric Cube along with Khalim's relics – his Heart, his Brain, and his Eye. Then, transmute them to carry out Khalim's Will".

„Umieść go w Kostce Horadrimów razem z reliktami Khalima – jego Sercem, Mózgiem oraz Okiem. Następnie dokonaj przemiany, aby wypełnić Wolę Khalima".

– „Place it in the Horadric Cube along with Khalim's other relics – the Eye, the Brain, and the Flail".

„Umieść je w Kostce Horadrimów razem z pozostałymi reliktami Khalima – Okiem, Mózgiem, oraz Korbaczem".

– „You have quite a treasure there in that Horadric Cube. According to Horadric lore, the Cube can restore a Horadric Staff".

„Kostka Horadrimów, którą posiadasz, to wielki skarb. Według podań, za jej pomocą można odtworzyć Laskę Horadrimów".

– „To do it – use the Cube as you would a scroll. When the Cube opens, place both pieces of the Staff into it and use the Cube's transmute power".

„Aby to zrobić, trzeba użyć Kostki tak jak zwoju. Kiedy się otworzy, umieść w niej obie części Laski i użyj mocy transmutacyjnej, jaką w niej zawarto".

Frogger

się, mając do dyspozycji tego typu atrakcję na terenie własnego kraju. Czy moglibyście zdradzić nam nieco szczegółów dotyczących rozbudowy Battle.netu?

B: Tak, rzeczywiście planujemy zmiany na naszym oficjalnym serwerze multiplayer. Po pierwsze, został on zreorganizowany na terenie Stanów Zjednoczonych. Faktycznie dodaliśmy szereg nowych opcji i możliwości – gracze przekonają się o tym osobiście, gdy tylko skończymy prace. Poza tym Battle.net jest obecnie rozbudowywany na terenie Europy. Tą sprawą zajmuje się szwedzka firma Telia, która otrzymała od nas koncesję na założenie serwerów lokalnych na terenie całej Europy. Niewykluczone, że i w Polsce pojawi się takowy, ale na razie nie możemy powiedzieć nic na ten temat.

NSS: Wróćmy do DIABLO 2. Wygląda na to, że gra będzie całkiem spora. Cztery kompakty, wiele różnych lokacji, mnóstwo potworów do zabicia. Dostępny teren jest znacznie obszerniejszy niż ten z pierwszej części, gdzie w niektórych miejscach można się było nabawić klaustrofobii. Mam na myśli ograniczone przestrzenie, ciągłe przebywanie w podziemiach, wszechobecność przemocy i śmierci. Teraz wszystko będzie znacznie większe, lepiej dopracowane. Akcja będzie toczyć się nie tylko w kryptach i podziemiach, lecz również na powierzchni. Czy biorąc pod uwagę te wszystkie zmiany, można powiedzieć, że w dalszym ciągu jest to DIABLO, czy też może zupełnie inna gra?

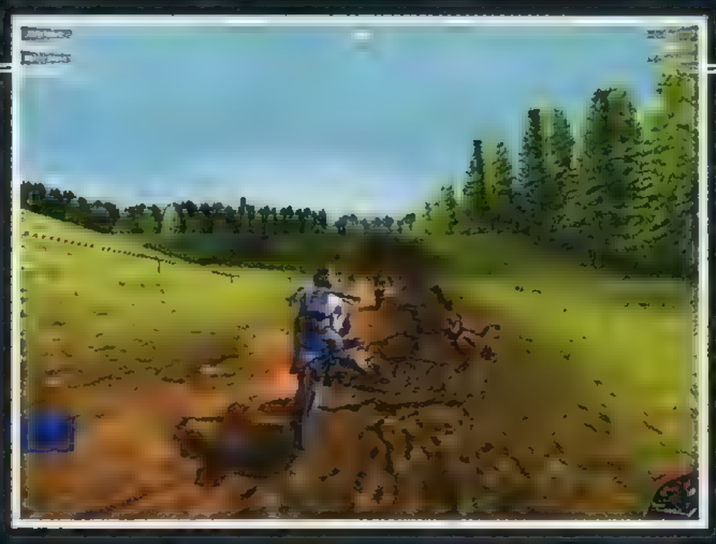
B: Małe sprostowanie: DIABLO 2 będzie się mieścić na trzech CD–kach, a nie – jak pierwotnie podawano – na czterech. Jednym z naszych głównych założeń podczas tworzenia tej gry było dołożenie wszelkich starań, by nie odbiegała od klimatu i atmosfery części pierwszej. Dlatego z całą stanowczością możemy stwierdzić, że TO JEST DIABLO, lecz – jak słusznie zauważyliście – bardziej rozbudowane, z większą liczbą postaci, z nowymi możliwościami. Inaczej mówiąc, to o wiele więcej niż tylko kontynuacja idei DIABLO.

NSS: Na koniec chcielibyśmy zadać Wam, jako profesjonalistom, odwieczne pytanie: czy da się zrobić idealną grę? Czy to w ogóle możliwe? Jaka powinna być idealna gra?

B: Nie da się w kilku słowach zdefiniować, na czym polega „idealna gra". Poza tym trzeba mieć na względzie to, że ludzi są różni. To, co dla jednego jest idealne, drugiemu nie przypadnie do gustu. Trzeba brać pod uwagę poglądy różnych grup społecznych i różnych kręgów odbiorców. Musimy o tym pamiętać, tym bardziej teraz, gdy eksportujemy nasze gry na cały świat.

NSS: Dziękujemy za rozmowę. Życzymy powodzenia i prędkiego ukończenia DIABLO 2. Wszyscy z niecierpliwością czekamy na Wasz najnowszy produkt!

Spowiadał o. Mamut



Gra SILKOLENE HONDA MOTOCROSS GP to dzieło firmy DAWN INTERACTIVE. Wyścigi motocrossowe nie dają się łatwo przełożyć ze świata rzeczywistego do małej, szarej skrzynki. Pomimo to co jakiś czas ktoś próbuje i, niestety, przeważnie ponosi porażkę. I tym razem też nie udało się to najlepiej. A przecież motor do motocrossu to tylko, na pierwszy rzut oka, silnik i rama. Wydaje się, że można taki pojazd prowadzić po bezdrożach bez specjalnego przygotowania. I rzeczywiście, jest to wykonalne... o ile nie przekroczymy prędkości ok. 30 km/h.

Jeśli grzejemy szybciej, zapanowanie nad motorem jest bardzo trudne i wymaga sporych umiejętności. A jak to jest w SHM? Niestety, niezbyt dobrze. Jeśli gra ma aspirować do miana symulatora, to dużo jej jeszcze brakuje, a jeżeli ma to być arcade, to jest stanowczo za trudny...

GAZU!

Niedopracowany model jazdy to mój pierwszy i najpoważniejszy zarzut. Jeśli maszyna wypadnie poza obrys toru (choćby tylko fragmentem koła), to natychmiast się przewraca. Jest to szczególnie dziwne, gdy motor szybuje w powietrzu, gdzie przecież dosyć trudno napotkać jakąś przeszkodę (chyba, że będzie to jeden z przeciwników). Po upadku zawodnik wykonuje od kilku do kilkunastu salt i zatrzymuje się na jakimś elemencie otoczenia, po czym... można spokojnie kontynuować jazdę, chociaż uszkodzenia motoru są włączone. Zastanawiająca jest też niekonsekwencja autorów, bo np. czołowe zderzenie z taśmą ograniczającą tor kończy się zatrzymaniem maszyny, ale w tym przypadku wywrotka raczej się nie zdarza. Podejrzewam, że programiści już tego nie poprawią, ale może przydałaby się jakaś łatka do pełnej wersji?

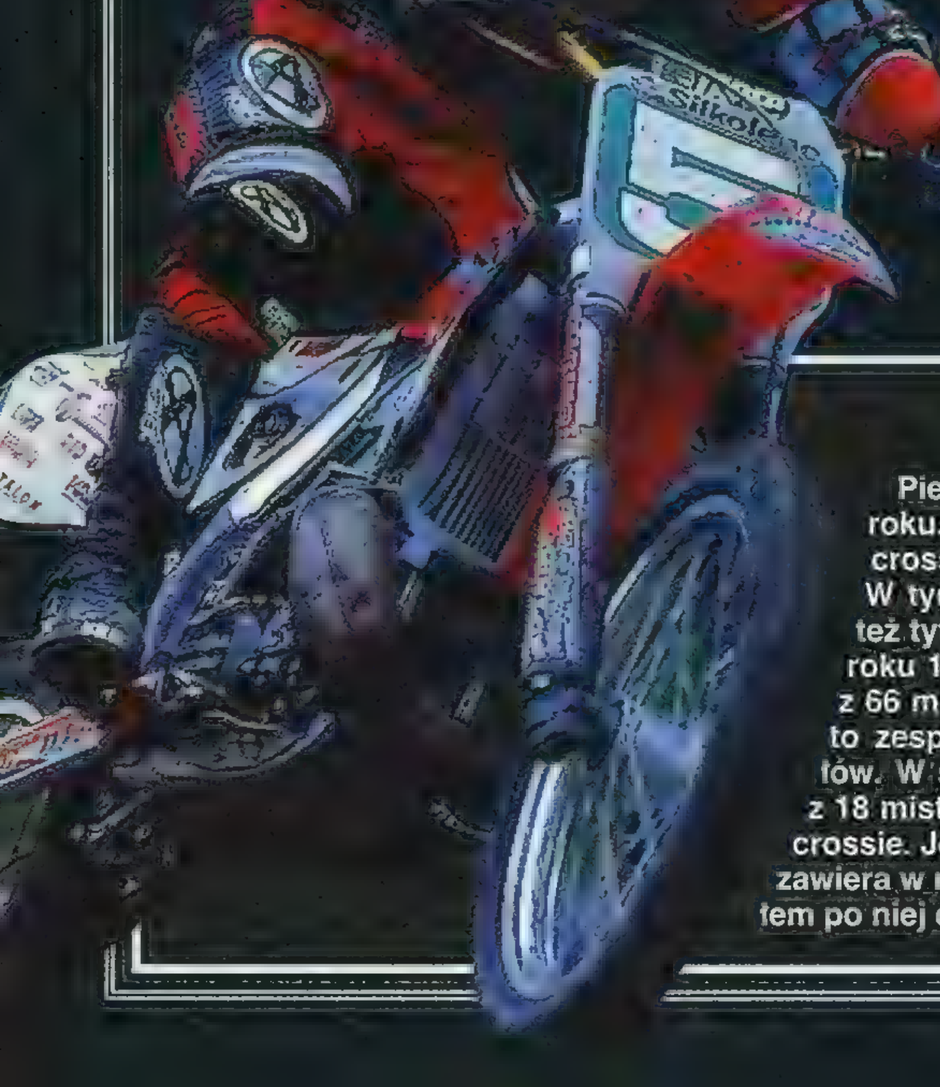
Grę spolszczono, ale jakość czcionki na przyciskach w menu jest godna pożałowania. Gdzieniegdzie polskie znaki są, czasem ich nie ma, a niekiedy wielkie litery są zasłonięte przez elementy graficzne przycisków. Mam nadzieję, że ta wada zostanie jednak wyeliminowana w pełnej wersji programu. Co do menu, to uważam, że zaprojektowane jest dość rozsądnie i czytelnie, bez zbędnych fajerwerków, a przecież to jest w tym wypadku najważniejsze. Można by jeszcze dodać jakąś muzyczkę – na pocieszenie dla graczy sfrustrowanych w trakcie wyścigu dziesięcioma upadkami pod rząd.

Pozostając przy dźwięku, muszę powiedzieć, że odgłosy silników zostały nagrane bardzo dobrze i nie mam do nich żadnych zastrzeżeń. Publiczność na poboczach klaszcze i gwiżdże, a gdy jeździmy na torze w USA, słychać nawet chóralne śpiewy wiernych swoim zawodnikom kibiców, zasiadających na widowni. Motor spadający z dużej wysokości przy uderzeniu o ziemię wydaje dosyć charakterystyczny odgłos, gdy amortyzatory „dobijają" ze sporą siłą.

Przejdźmy teraz do sprzętu, na jakim przyjdzie nam się ścigać. Oczywiście, sama nazwa gry zdradza, że będą to Hondy, ale jakie? Po pierwsze, jest tu klasa 125 ccm – najsłabsza, najwolniejsza, ale jednocześnie najprostsza do nauki. Następnie mamy klasę średnią, czyli 250 ccm – tu można rozpędzić motor już do sporych prędkości, a umiejętność opanowania maszyny i czas reakcji są coraz ważniejsze. Najwyższa klasa to oczywiście 500 ccm – to już istne potwory, posiadające niesamowite (jak na motor) zasoby mocy i niezłego kopa!

POLE POSITION

Zanim zacznie się starty, trzeba wybrać



DAWN INTERACTIVE

Pierwsze zawody, które wygrał amerykański team HONDY, odbyły się w 1973 roku. Wygrał je Gary Jones na pierwszym produkowanym przez firmę motorze crossowym – modelu 250 Elsinore. W tym samym roku HONDA zdobyła też tytuł mistrza w klasie 125 ccm. Od roku 1982 do dziś jej ludzie wygrali 40 z 66 mistrzostw AMA. Tym samym jest to zespół, który zdobył najwięcej tytułów. W samej klasie 250 ccm zdobył 13 z 18 mistrzostw, w tym również w Supercrossie. Jednym słowem – są najlepsi. Gra zawiera w nazwie napis HONDA i oczekiwałem po niej czegoś na miarę mistrzów AMA.

Na 5 minut przed premierą: SILKOLENE HONDA MOTOCROSS GP

Motor ma tę przewagę nad samochodem, że można nim wjechać praktycznie wszędzie. Szczególnie jeśli będzie to motor „terenowy", a nie superścigacz, jakie często widuje się na ulicach. W SILKOLENE HONDA właśnie takimi maszynami przyjdzie nam się ścigać.

stajnię, w której barwach chcemy jeździć. Dziwne jest to, że między maszynami z różnych teamów są aż takie różnice osiągów. Przecież wszystkie dostępne w grze motory to Hondy, w dodatku – sądząc z wyglądu – chyba jeden i ten sam model. Po wybraniu zespołu należy dostosować motor do warunków panujących na torze. Mamy tu możliwość praktycznie dowolnej zmiany ustawień każdego z elementów, począwszy od długości przełożeń w skrzyni, przez opony i kąt nachylenia każdego zawieszenia, a skończywszy na regulacji siły odbicia amortyzatorów. Wszystko to pięknie brzmi, tylko gdyby jeszcze miało odzwierciedlenie w rzeczywistości! Poczynione zmiany w niewielki sposób wpływają na komfort jazdy, więc zabawa w mechanika to na razie tylko autosugestia – wmawiamy sobie, że po manipulacjach ze śrubkami powinno nam się lepiej jeździć. Jeśli chodzi o sterowanie, to muszę stwierdzić, że klawiatura praktycznie się do tego nie nadaje. Nie dość, że jest bardzo nieprecyzyjna, to naciśnięcie trzech klawiszy naraz powoduje zatrzymanie gry i jesteśmy zmuszeni do naciśnięcia Escape, aby kontynuować jazdę. Mam nadzieję, że ten bug zostanie poprawiony, bo uniemożliwia on normalną jazdę. Z kierownicą nie ma takich kłopotów, a poza tym jest o wiele wygodniejsza i umożliwia bardziej precyzyjną jazdę. Brakuje mi tylko możliwości unoszenia w trakcie lotu przedniego koła, co bardzo ułatwiałoby lądowanie.

CO JA WIDZĘ?

Sposób patrzenia na tor w trakcie wyścigu wymaga dłuższego przyzwyczajania wzroku, ponieważ kamera ma tendencję do kołysania się na zakrętach jak pijana. W ekstremalnych sytuacjach dochodzi do tego, że na prowadzony motor patrzy się pod kątem dziewięćdziesięciu stopni! Sposób wyświetlania statusu uszkodzeń też został dobrany trochę nieszczęśliwie, gdyż informacje podawane są bardzo drobną czcionką i w ferworze walki trudno je dostrzec, a co dopiero zinterpretować.

No i znowu czas na trochę pochwał. Bardzo spodobał mi się dobór tras, bo każdy znajdzie tu coś dla siebie. Tory zostały podzielone według stopnia trudności, a jeśli ktoś stwierdzi, że najtrudniejsza trasa to dla niego kaszka z mleczkiem, można włączyć sobie dodatkowo deszczyk lub mgłę. Możecie mi wierzyć lub nie, ale jazda po błotnistej nawierzchni przypomina ślizganie się na lodowisku, zaś zapanowanie nad motorem w trakcie brania zakrętu przy dużej prędkości jest nie lada wyczynem. Wyścigi rozgrywa się w różnych państwach, więc widoki wokół trasy są bardzo charakterystyczne i często miłe dla oka.

BRRUUUUM!

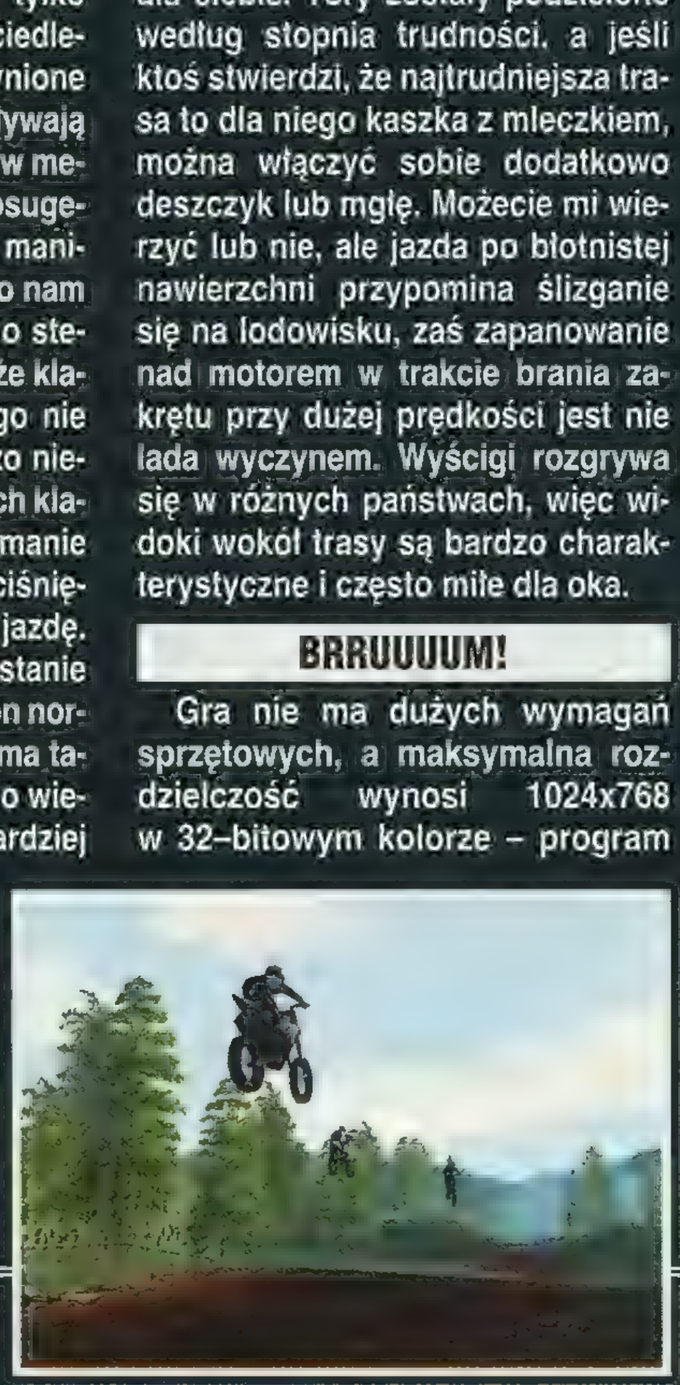
Gra nie ma dużych wymagań sprzętowych, a maksymalna rozdzielczość wynosi 1024x768 w 32-bitowym kolorze – program prezentuje się wtedy dosyć przyjemnie. Czasem w trakcie wyścigu pojawiają się drobne niedociągnięcia w działaniu engine'u, ponieważ gdzieniegdzie można dostrzec brakujące tekstury. Motory zbudowane są z pełnych obiektów 3D, tak samo jak i zawodnicy, więc ograniczenie ilości konkurentów na wolniejszych komputerach nie tylko przyspieszy działanie gry, ale i ułatwi wygrywanie. Ładnie wykonano efekty świetlne, zastrzeżenia można mieć jedynie do prostokątnych poświat, zawieszonych w powietrzu przed jupiterami – jeśli miały to być strumienie światła, to trzeba nad nimi jeszcze trochę popracować. Spod kół wylatują olbrzymie ilości błota, piachu i kamieni, a to wszystko tak miesza się ze spalinami, że czasem nic nie widać...

W trakcie wyścigu można włączyć nagrywanie jego przebiegu, jednak po jednorazowym obejrzeniu powtórki – na zakończenie przejazdu – nie można jej zachować, aby pokazać kumplom mistrza kierownicy w akcji. To wielka szkoda, bo czasem przyjemnie jest komuś zademonstrować, jakie to sztuczki można wyczyniać na motocrossie...

W sumie SILKOLENE HONDA MOTOCROSS GP ma zadatki na dobry tytuł i jeśli zostanie jeszcze lekko poprawiony, to już będzie dobrze. Zastanawiam się tylko, kto zdecyduje się na zakup tej gry – miłośnicy bardziej wymagających wyścigów będą rozczarowani, a lubiący pojeździć dla przyjemności dosyć szybko zrezygnują, bo dla nich SHM jest za trudny.

Zulu

DAWN INTERACTIVE



KOMBAT KORNER

Witam! Na łamach czerwcowego wydania KK gościmy najnowszą pozycję ze stajni CAPCOM–u, czyli JOJO`S BIZARRE ADVENTURE. Z początku co prawda miała tu być recenzja KING OF FIGHTERS '99 (bo z DOA2 wstrzymam się do czasu premiery w Europie), ale wcześniej dostałem JBA. I muszę przyznać, ze ta gra niesamowicie mnie wciągnęła. Po namyśle postanowiłem zrezygnować z KOF'99 na rzecz najnowszego dziecka CAPCOM–u. Dlaczego? Bo uważam, że jest to jeden z lepszych i bardziej oryginalnych tytułów, w jakie grałem. O tym, co mnie do tego przekonało, przeczytacie w recenzji.

Aha, jeszcze takie małe pytanie: czy chcecie, aby pod koniec każdej recenzji umieszczać krótką informację na temat „chodzenia" danego tytułu na Bleemie, tak jak to miało miejsce w przypadku STRIDER–a? Jeśli tak, to dajcie znać.

I to by było na tyle...

W ostatnim czasie nie ukazało się zbyt wiele oryginalnych pozycji. Większość z pojawiających się na rynku produktów to były tylko powielenia znanych i sprawdzonych już dawno pomysłów. Można by pomyśleć, że jedyne zmiany mogą przynieść pozycje 3D, takie jak prześliczny DEAD OR ALIVE 2. Jednak na szczęście chłopaki z CAPCOM–u po raz kolejny pokazali, że można stworzyć coś nowego. Tym przełomowym tytułem okazał się JOJO'S BIZARRE ADVENTURE, ich najnowszy fighter 2D, którego stworzono na podstawie dość popularnej mangi o tym samym tytule.

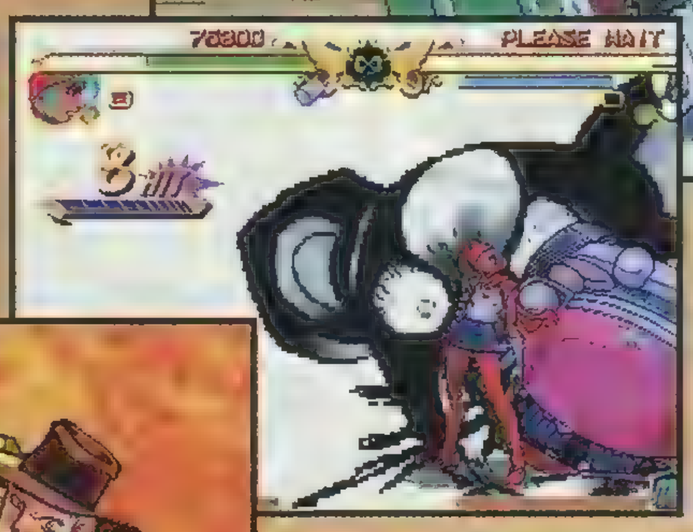
Zapewne zapytacie: co jest takiego oryginalnego w tej nawalance?

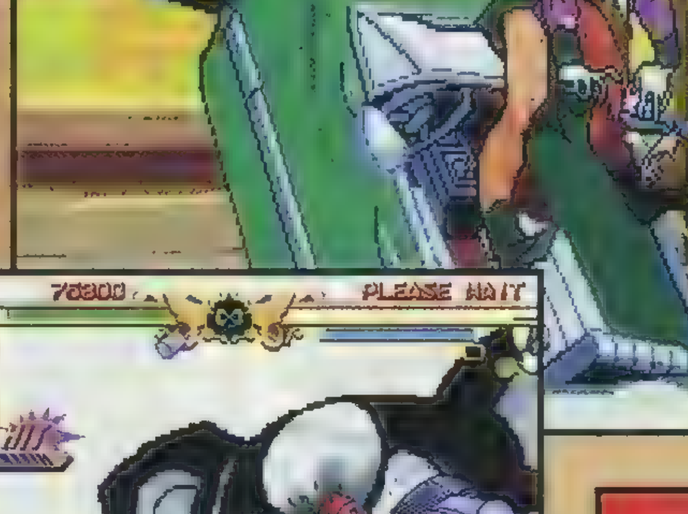
Za swoje osiągnięcia w Super Story otrzymujesz rangi – im wyższa ranga, tym więcej punktów. Te ostatnie z kolei pozwalają odkryć minigierki i ukryte postacie

Przede wszystkim to, że oto po raz pierwszy od kilku lat pojawiły się całkowicie nowe postacie – takie których, w żaden sposób nie można uznać za klony Ryu, Chun Li itp. Drugim wielkim atutem JBA jest zastosowany tu oryginalny system walki. Otóż prawie każda z występujących tu postaci ma coś w rodzaju ukrytego partnera, zwanego Standem. Takiego kumpla można wezwać w dowolnym momencie, a wtedy pod wskaźnikiem energii postaci uaktywnia się jeszcze jeden pasek, który symbolizuje witalność naszego „partnera". Miłym akcentem jest również to, że ciosy postaci różnią się w zależności od tego, czy Stand jest wezwany czy też nie. System zastosowany w JBA jest niezwykle prosty i przyjazny. Trzy przyciski odpowiadają za trzy rodzaje ataków (Low, Medium, High), natomiast czwarty przywołuje partnera. Wykonywanie ciosów i superów sprowadza się do tych samych kombinacji, co we wszystkich fighterach 2D ze stajni CAPCOM–u, czyli do kręcenia ćwierć– i półokręgów na padzie, a więc nie powinno być z tym żadnego problemu.

W JOJO'S BIZARRE ADVENTURE znajdziemy przeszło 18 zróżnicowanych postaci. Do tego są jeszcze cztery ukryte. Nie muszę chyba pisać, że każda z nich jest całkowicie oryginalna i dysponuje szokującym garniturem ciosów? Może brzmi to jak reklama, ale tak jest. Jak już napisałem, nie ma tu żadnych klonów znanych postaci, niewątpliwie stało się tak za sprawą autora mangi, na której wzorowali się twórcy z CAPCOM–u. Jedynym minusem tej gry jest fakt, że przeważają męskie postacie – panienki są zaledwie dwie, ale za to bardzo zgrabne.

Typowe dla gier CAMPCOM–u intro wprowadza nas w świat Jojo

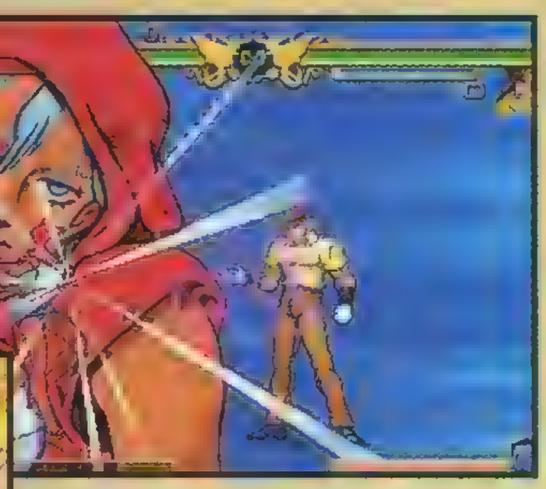




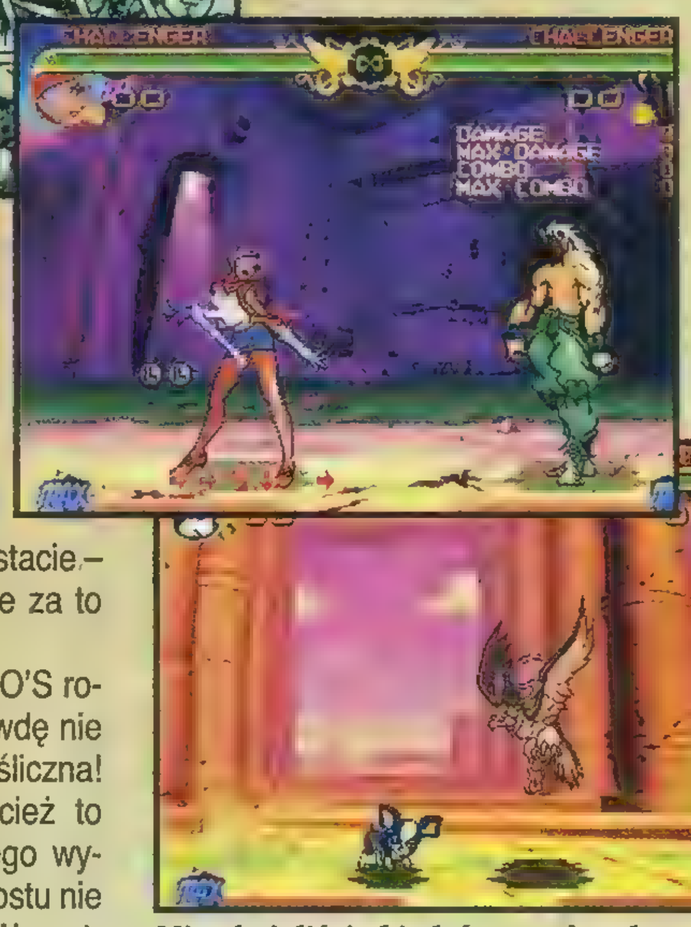
Na początku jest dostępne tylko 18 postaci, ale po wykonaniu odpowiednich czynności pojawiają się cztery kolejne

Pod względem oprawy JOJO'S robi wrażenie. Jej grafice naprawdę nie można nic zarzucić. Jest prześliczna! Zresztą, co się dziwić, przecież to CAPCOM – „masterzy drugiego wymiaru". W ich przypadku po prostu nie ma mowy o odwalaniu kichy. Wszystkie tła JBA są pełne różnych drobnych elementów – to po prostu dzieła sztuki. Można im jedynie zarzucić, że nie mają zbyt wiele animowanych obiektów, ale to jest zapewne spowodowane małą mocą PLAYSTATION. Modele postaci są sporych rozmiarów i – podobnie jak tła – cieszą oko. Są ślicznie animowane i dysponują wystarczającą liczbą klatek, aby zadowolić nawet najbardziej wybrednych. Spore wrażenie robią speciale i supery. Pod tym względem wprowadzono kilka drobnych, aczkolwiek radosnych zmian.

Dzięki Super Story poznasz bliżej postacie oraz fabułę mangi, na podstawie której stworzono tę grę



Dzięki Training Mode opanujesz nawet najtrudniejsze kombinacje



Nie chcieliście kiedyś zagrać małym psem lub orłem? Japończycy to dziwny naród...

JOJO'S BIZARRE ADVENTURE

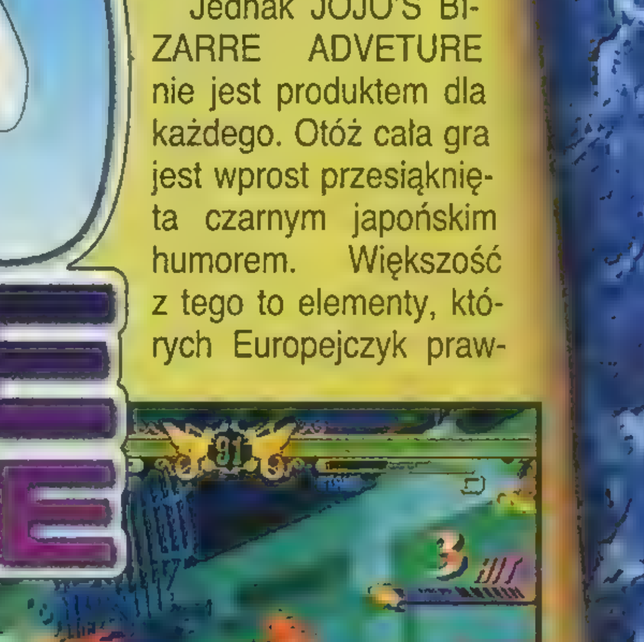
Każde wykonanie kombinacji supera sprawi, że na ekranie pojawi się podobizna bohatera (podobny efekt co w crossoverach), co wygląda co najmniej dobrze. Kolejnym smaczkiem są wykończenia. Jeżeli postać zostanie pokonana jakimś z superów, to tło zniknie, a na jego miejscu pojawi się biała plansza, pokazująca krwawiącą twarz pokonanego. Całkiem fajne.

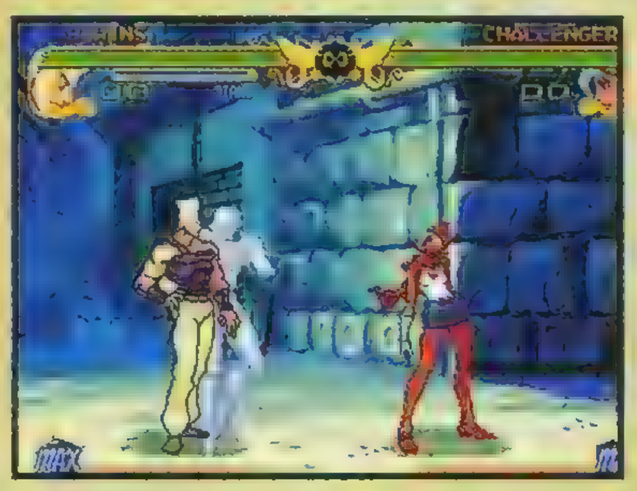
Strona audio odwołuje się do znanych tematów muzycznych. Większość utworów, które można tu usłyszeć, to remiksy kawałków z serii anime, natomiast reszta to wariacje muzyków z CAPCOM–u. Ogólnie, muzyczki można uznać za udane i dobrze pasujące do pokręconego klimatu gry.

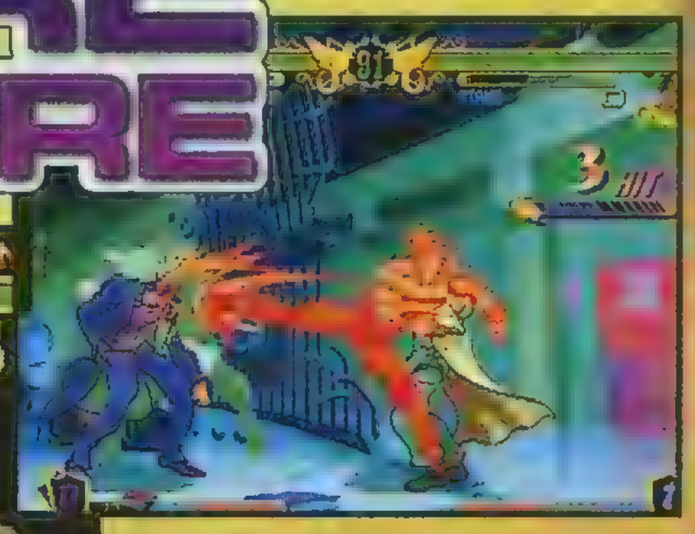
Teraz pora na tryby. Nie jest ich zbyt wiele. Standardowo już mamy Arcade, VS i Training. Dodatkowo: Super Story – ten jest niesamowity. Przypomina nieco World Tour ze STREET FIGHTER ALPHA 3, jednak jest o wiele bardziej rozbudowany, a tym samym – miodny. Super Story to przeniesienie na nasze monitory jednego z komiksów. Na samym początku zaczynamy z jednym bohaterem, później dołącza się jeszcze trzech innych i wspólnie wyruszają z misją zgładzenia Dio – wampira dysponującego najgroźniejszym Standem świata. Ten tryb sprowadza się do czytania dialogów, walk oraz minigierki. Cała historia składa się z kilkudziesięciu rozdziałów. Przed każdym z nich jest krótkie wprowadzenie, po którym następuje walka lub minigra. Walki przypominają te z trybu Arcade, z tą tylko różnicą, że czasami musimy je wygrać na jakiś specjalny sposób (np. używając tylko specjali). Minigierka to coś w rodzaju interaktywnego komiksu, w którym co jakiś czas należy wykazać się refleksem i wcisnąć odpowiedni przycisk. Potem następuje podsumowanie naszych umiejętności i przyznanie rangi: A, B, C, D, E. Można też uzyskać rangę specjalną – S. W zależności od przyznanej oceny otrzymujemy określoną liczbę punktów, są one niezbędne do odblokowania przeszło 50 sekretów (m.in ukrytych postaci). I tak przez całą grę. Może się to wydawać monotonne, ale zapewniam, że wcale nie jest. Granie w Super Story daje dużo frajdy, a poza tym jest niezwykle przydatne. W końcu każdy chce mieć wszystko odkryte, prawda?

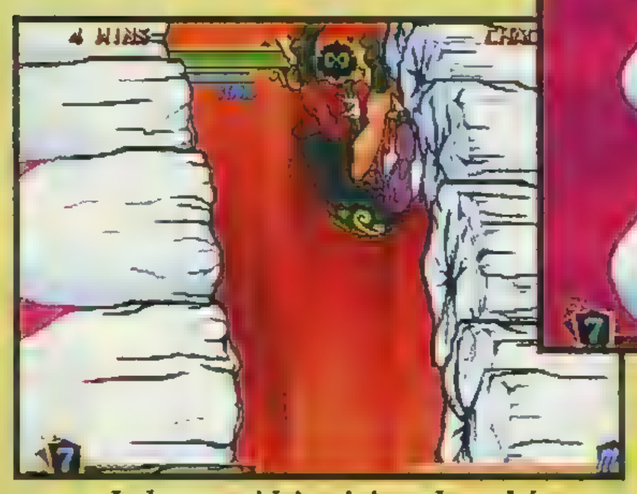
Jednak JOJO'S BIZARRE ADVETURE nie jest produktem dla każdego. Otóż cała gra jest wprost przesiąknięta czarnym japońskim humorem. Większość z tego to elementy, których Europejczyk prawdopodobnie nigdy nie zrozumie. I tak np. sporo ciosów jest niesamowicie pokręconych, co wielu graczom może się nie spodobać. Widzieliście kiedyś postać gryzioną przez ogromnie zęby? Nie? Tu zobaczycie, bo jeden z bohaterów ma takiego supera. A może chcielibyście powalczyć małym psem lub orłem? Jeśli tak, to macie taką okazję. Mógłbym podać jeszcze kilka innych przykładów (jak np. ogromne nożyczki), lecz nie widzę większego sensu. Ogólnie rzecz biorąc, cała gra jest pokręcona, i to mocno. Mnie się podoba. Pytanie tylko, czy spodoba się również Wam?

Konsolite









Każda z postaci posiada ukrytego partnera (Standa), którego może przyzwać w każdej chwili

Jeden z najdziwniejszych ataków: postać najpierw jest wciągana, a następnie gryziona przez ogromne zęby

Capcom
www.capcom.com

DYSTRYBUTOR PL – NIEZNANY
STRONA PL – NIEZNANA
TERMIN WYDANIA PL – 2 KWARTAŁ 2000
PLATFORMY: PLAYSTATION, DREAMCAST

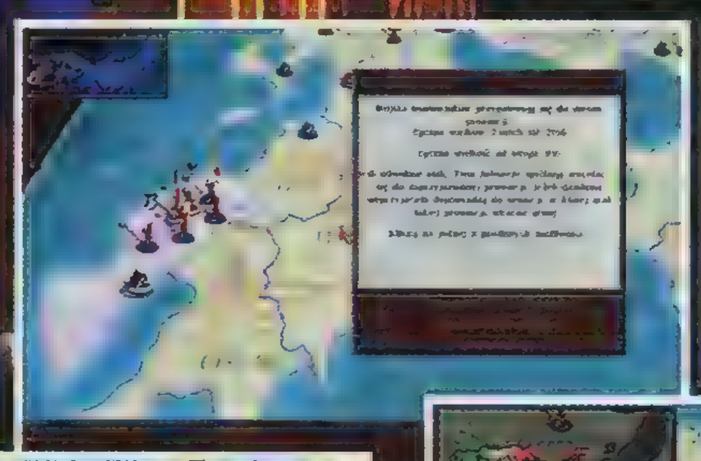
OCENA: 8/10

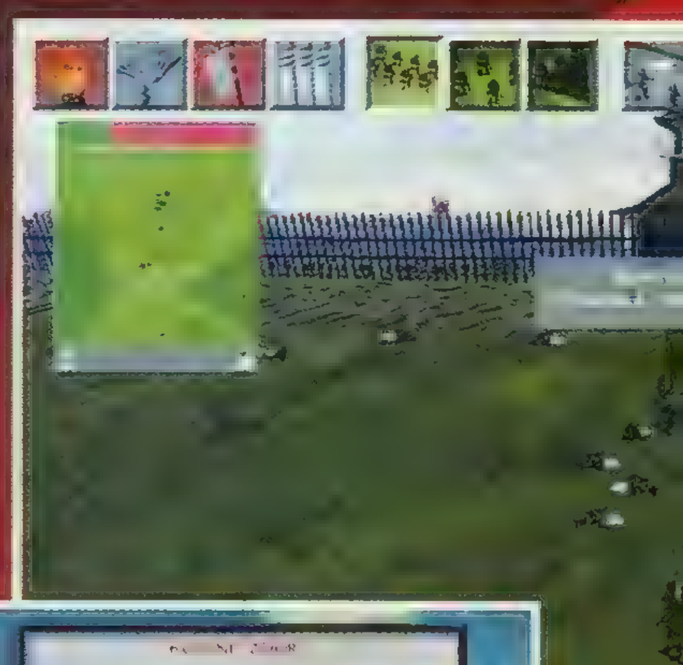
Wreszcie jest! – chce mi się krzyknąć ze wszystkich sił (resztek zresztą, tych, jakie zachowałem śledząc zapowiedzi tej gry). Jeden z najbardziej niecierpliwie wyczekiwanych projektów tego roku już jest! Mamy szesnasty wiek, właśnie padł ostatni shogunat i cały archipelag japoński pogrąża się we wszechogarniającym chaosie. To czas Sengoku Jidai, czas wielkiej wojny. Państwo zostało podzielone między wiele frakcji, dowodzonych przez wodzów zwanych daimyo, a w pola uprawne wsiąka już tylko krew poległych, dumnych wojowników. Jedynym ratunkiem dla kraju jest ponowne scalenie całej Japonii pod władzą jednego jedynego wodza – shoguna. Wszystkie siedem klanów – od wojowniczych mnichów spod sztandaru Mori, przez nieustraszonych wojowników rodu Oda, aż po względnie pokojową rodzinę Imagawa – musi zostać zjednoczonych przez jedną osobę. Musi to być władca, który nad swoim ludem będzie sprawował władzę silnej ręki – i do tego taki, którego podwładni będą naprawdę kochać. Shogun. Ten, który cały ten chaos uporządkuje i zamieni w miły ład. I oto właśnie Tobie, Drogi Graczu, nadarzyła się taka możliwość – poprowadź swój klan albo do ostatecznego zwycięstwa, albo do swojej śmierci. Krwawej i bolesnej. Do zjednoczenia kraju nie musi jednak prowadzić tylko jedna droga. W tym świecie istnieje coś więcej niż tylko walka – poznaj, jak wielka jest siła dyplomacji, potęga, która zmienia stosunki między poszczególnymi władcami.

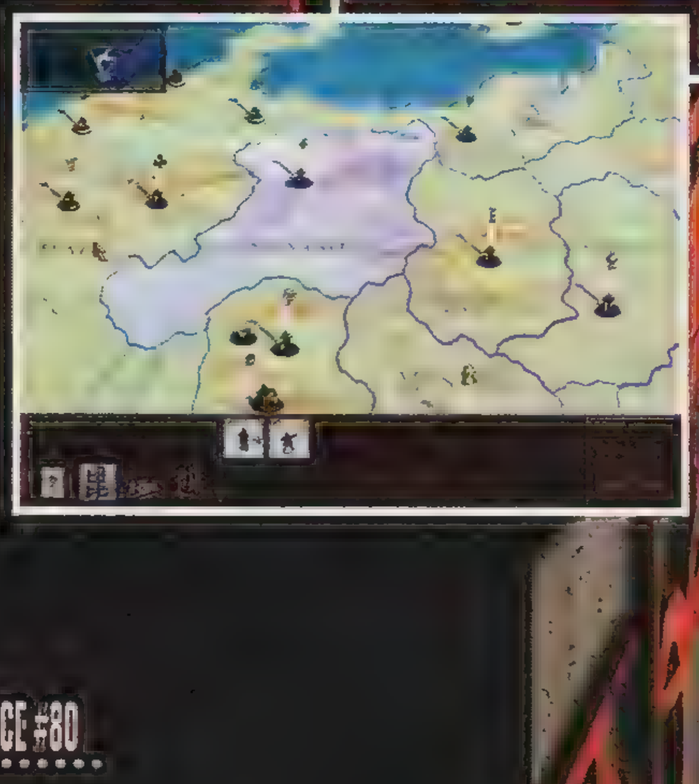
DZIEL I RZĄDŹ

Z wysokości sali tronowej swojej niezdobytej fortecy będziesz sprawował władzę nad bardzo licznymi i rozległymi obszarami. Każdy z nich stanowi samodzielną całość i ma nawet własny samorząd, zatem niezależnie od siebie będą się rozwijać nowe technologie, będziesz budował doja swoim wojownikom i świątynie buddyjskie dla tajemniczych mnichów, którzy nie tylko oddają się w skupieniu monotonnym modlitwom, ale i nie znają strachu na polu bitwy. Możesz tu budować kopalnie i rozwijać rolnictwo, a wszystko to w celu własnego pomyślnego rozwoju i obrony swoich włości. Wszystkiemu temu możesz przyjrzeć się na czytelnie skonstruowanej mapie.

Witajcie w tajemniczej Japonii! Witajcie na polach bitew, na których jeszcze nie wyschła krew, w pałacach, których przepych przyćmiewa wszystko, co dotąd widzieliście. Stańcie w towarzystwie wojowników ceniących sobie cześć i lojalność wobec wodza.







na której zaznaczone są poszczególne, nieco podobne do figurek szachowych, jednostki.

Jeżeli spodziewałeś się czegoś skomplikowanego, to spróbuję Cię przekonać, że jest akurat odwrotnie! Wznoszenie budynków i następnie ich ulepszanie, tak samo jak ustawianie nowych jednostek, jest zorganizowane w zrozumiały sposób, trochę podobnie, jak miało to miejsce w grze BRAVEHEART. Ogólnie rzecz biorąc, to, co BRAVEHEART zaoferował kilka miesięcy temu, SHOGUN doprowadza praktycznie do doskonałości. Jest on jednak dużo bardziej szczegółowy, tak więc, dla przykładu, wraz z każdą doskonalszą budowlą czy techniką można

Jatka w istnie mangowym (czyt. japońskkim) stylu

SHOGUN TOTAL WAR

uzyskiwać bonusy dla swoich wojowników i podwyższać poziom ich morale. To z kolei w znacznym stopniu wpływa na lojalność podbitych wobec Ciebie i ich odporność na terenach przeciwnika.

Z CZYM DO WROGA?

Do dyspozycji masz wiele jednostek bojowych, m.in. kawalerię i łuczników, a na polu walki politycznej – dyplomatów i szpiegów. Ich siła i inne właściwości zależą od poziomu rozwoju poszczególnych baz bojowych, a kształtuje się je przez wspomniane już bonusy. Do tego każdy z poszczególnych rodów ma określoną specjalizację i dlatego niektórych wojowników

może wynająć po preferencyjnych stawkach. Ich siła w poszczególnych armiach sumuje się i w odpowiedniej fazie gry jest wyraźnie oznakowana na ikonach jednostek. Zależą od niej między innymi także reakcje przeciwników, którymi steruje komputer. W związku z tym może się zdarzyć, że wraz ze swoją silną armią wkroczysz na sąsiedni teren i przeciwnik, zamiast rzucić się do walki z Tobą, strategicznie się wycofa lub nawet odstąpi Ci swoje obszary. Czasami taki daimyo wyśle do Ciebie postańca i ponownie zaoferuje pokój (którego, oczywiście, możesz nie zawierać). Sytuacja ta przywodzi na myśl przyjemne wspomnienia z CYWILIZACJI. Cały czas myślałem: „Jak skończę tę budowę w następnej rundzie, to przejdę do ataku". Ale nie zdobyłem się na to, bo dążenie do doskonalenia własnych jednostek i rozwoju poszczególnych terenów jest doprawdy niezwykle silne!

Gdy jednak dojdziesz do ostatecznego i nieodwołalnego wniosku, że na pewno nie ma już czego poprawiać, to wtedy pora przystąpić do generalnego ataku. Przekroczysz granice obszaru przeciwnika i odczekasz – wróg może wybierać pomiędzy wycofaniem się, ignorowaniem Twoich jednostek albo odpowiedzią na tę agresję. A wtedy zaczyna się akcja: mapa znika i w trybie starcia otwiera się przed Tobą szeroki krajobraz, który wygląda absolutnie niewiarygodnie! Zresztą, sam zobacz na screenach znajdujących się na tych stronach. Widok zależy od pory roku i warunków pogodowych, jakie wystąpią podczas walki. Wyobraź sobie śnieg, wolno spadający na hełmy Twoich wojowników, którzy stoją w równych, precyzyjnych szeregach i – nie okazując strachu – oczekują przeciwnika. Nie siedzisz już obojętnie przed monitorem, dziko klikając myszą gdziekolwiek się da. Budzisz się w samym środku bitewnej wrzawy i jej realizm ściska Cię za gardło... Czasem dosłownie...

KATANA-SAN

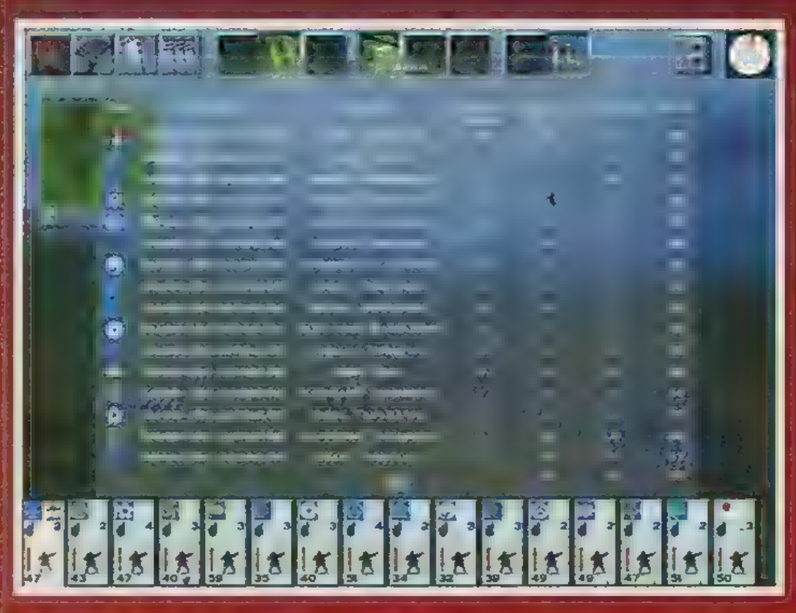
Obserwujesz odległe szczyty gór i starasz się przeniknąć wzrokiem kurtynę mgły, która przewala się w dolinie. Wiesz, że skądś nieuchronnie zbliża się armia wroga. Przeczuwasz ją gdzieś tam, hen, za tamtymi wzgórzami. Jest cicho i tylko czasami zawieje wiaterek. Zwarte

RODY

Hojo Klan ten jest znany już od dłuższego czasu. Jego przedstawiciele byli kiedyś shogunami i w tych czasach mongolskie hordy zostały wygnane z powrotem na kontynent. Cudzoziemców darzą małym zaufaniem i ulegając wojennej paranoi budują najlepsze fortece obronne.

Imagawa Mimo że władają obszarami, z których mogliby opanować całą Japonię, to jednak nie planują większej ekspansji. Preferują pokój, jeśli jednak zostaną zmuszeni do walki, to zasypią przeciwnika tysiącami strzał.

Mori Tajemniczy wojownicy, którzy ponad wszystko czczą tradycję i swoją wiarę. Na polu walki wzbudzają respekt wśród wrogów, a to dzięki swojej odwadze i woli walki do ostatnich sił.



z nienaturalną szybkością wyrasta... las. To jednak nie są gałęzie drzew, a broń przemyślnie ukrytych przeciwników. Zbliżają się do Ciebie, kolczaści i twardzi, jak jakiś dawny jaszczur, a potem rzucają się do ataku!

szeregi wojowników tkwią nieporuszenie, oczekując wraz z Tobą na szansę oddania życia za swojego daimyo. Może wzrok Cię myli, ale na przeciwległym wzgórzu

ledwo tylko przeczuwasz, która ze stron wygrywa. I nagle, po niekończącym się znoju bitewnym, wszędzie zapada ogłuszająca cisza. Resztki wrogiej armii uciekają, ich morale sypie w gruzy. Twoje wojsko też nie uniknęło strat. Odczuwasz satysfakcję, bo właśnie pokonałeś kolejny stopień na drodze do pozycji shoguna. Pozostaje tylko opatrzyć rannych i pozwolić armii odpocząć, by potem

wszystkie realia tej gry pozostają wierne faktom historycznym.

SUN TZU

Najwyższa pora uczynić następny krok. Dotąd mój opis dotyczył kampanii, ale do wyboru masz jeszcze kilka opcji gry – z jednej strony są tu samodzielne bitwy, znakomite do ćwiczenia własnych umiejętności walki i dowodzenia, ale mamy też starcia, których uczestników,

Oda Okrutni wojownicy, którzy nie znają litości. Budzą strach sąsiadów, albowiem w nieustannych wyprawach zagrażają nawet bardzo dobrze chronionym terenom. Nie do końca są przeciwni propozycjom pokojowym.

Shimazu Klan wojowników mistrzowsko posługujących się mieczem. Dzięki dość dogodnemu położeniu swych terenów są mniej lub bardziej chronieni przed atakami innych klanów i dlatego mają stosunkowo mocne zaplecze.

Takeda Mistrzowie tradycyjnych sztuk walki, poskramiacze koni i nieustępliwi wojownicy. Sprawują władzę nad najbogatszymi w złoto i srebro obszarami Japonii.

Uesugi Podjęli wiele wysiłków i przelali mnóstwo krwi, by członek ich rodu uzyskał tytuł shoguna. Dzięki tym doświadczeniom generałowie tego klanu zahartowali się w dowodzeniu i w sztukach walki.

Chłopi i ronini Przez Japonię wędruje mnóstwo niezależnych samurajów, którzy budują swoją pozycję Daimyo w drobnych frakcjach buntowników. Mimo wewnętrznych waśni czasami potrafią zapanować nawet nad całą okolicą.

Banzaaaaai!!! Trąbki sygnałowe rozbrzmiewają nad płaskowyżem i wraz z muzyką, której monumentalność, rytm i potęga zamieniają żyły w rzekę wrzącej adrenaliny, Twoja armia rusza do krwawej jatki. Słyszysz krzyki umierających i rannych; nie ma to końca,

ruszyć w kierunku stolicy... Jakiś czas później uzupełnisz jednostki i ruszysz dalej. Dla własnej sławy. Dla sławy wiecznej Japonii...

Znowu powracasz do swojej sali tronowej, do swojej mapy i figurek szachowych. Zrobiło to na mnie o tyle wielkie wrażenie, że środowisko i walczące jednostki ustawiasz sobie sam. Wreszcie są tu jeszcze dwie inne perełki – zacznijmy od tej mniejszej. Chodzi mi o etap przygotowawczy, czyli tutorial, który nie tylko nauczy Cię spajania poszczególnych fragmentów rozgrywki, ale też wpoi Ci sporo wiedzy strategicznej. Jednego nie można autorom SHOGUN–a odmówić – większość walk i ogólne działanie SI w tej grze zaprogramowano zgodnie z regułami starej japońskiej księgi „O sztuce walk", spisanej przed – uwaga! – dwoma tysiącami lat przez Sun Tzu, a które to idee wykorzystuje się w wojen-

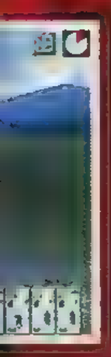
Fajnie jest być władcą totalitarnym

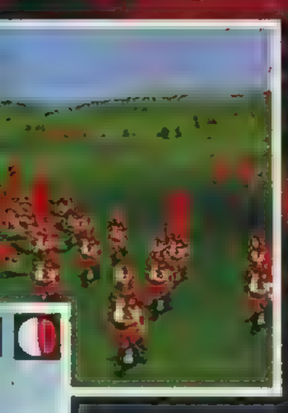
Samurajowie

W historii Japonii wojna zawsze odgrywała znaczną rolę. Jak głosi legenda, w 660 r. p.n.e. Jimmu Tenno, zwany Boskim Wojownikiem, stanął na czele walczących klanów. Wyruszył z Kyushyu do Kinki, podbijając całe terytorium. Osiadł w końcu w Yamato, dając początek dynastii o tej samej nazwie. Inna legenda mówi, że pierwszą osobą noszącą tytuł shoguna, czyli militarnego przywódcy Japonii, był cesarz Keiko. Podobno miał on mężnego syna, księcia Yamato, który w oczach przyszłych pokoleń stał się pierwowzorem samuraja. W ciągu następnych stuleci starożytni wojownicy Yayoi opracowali broń, pancerze i kodeks, które stały się nieodłącznym elementem życia samurajów. Największe zmiany zaszły w V. wieku, kiedy zaczęto wykorzystywać konie. Kolejna rewolucja miała miejsce XV. w., gdy do użytku wszedł proch. Samurajski kodeks rozwinął się z chińskiego wzorca cnót wojownika w Kyuba No Michi (Droga konia i łuku) i wreszcie w Bushido (Droga wojownika). Myślą przewodnią Bushido było „wyzbycie się strachu". Kodeks samurajski zakładał pełną wierność panu – aż do śmierci. Służba panu to podstawa filozofii samurajów. Kasta samurajów narodziła się podczas wojen o ziemię, toczonych przez trzy główne klany – Minamoto, Fujiwara i Taira. Jako klasa społeczna zaczęli wyróżniać się w okresie między IX a XII wiekiem. Nazywali się dwojako: samurajowie (jeźdźcy) i bushi (wojownicy piesi). Wielu z nich wiązało się z rządzącymi klanami, inni po prostu byli najemnikami. Samurajowie ofiarowali całkowitą wierność daimyo (panom feudalnym), w zamian otrzymując pozycję i ziemię. Bronili ziemi swych panów i toczyli wojny w ich imieniu. Byli wyszkoleni w walce konnej i pieszej, z bronią i bez. Początkowo korzystali głównie z łuków i dopiero w XIII w., po wojnach z Mongołami, zaczęli częściej używać mieczy, a także włóczni i naginata. Nosili dwa miecze – długi (daito – katana) i krótki (shoto – wakizashi). Samurajowie często wierzyli, że ich miecze mają dusze i nadawali im imiona.

Wierność do końca, a jak trzeba to i seppuku - to się obecnie nazywa wypruwanie sobie flaków dla firmy.

To trzeba zobaczyć w ruchu...





nych starciach po dziś dzień. I to można łatwo odczuć, albowiem nie zdarza się, by przeciwnik zrobił coś, co nie miałoby żadnego uzasadnienia. Dzięki takiemu rozwiązaniu walki są o wiele bardziej przekonujące, niż gdyby autorzy gry poprzestali na „suchym" zaprogramowaniu odpowiednich algorytmów.

Niestety, nic nie jest tylko białe, także w beczce miodu można znaleźć łyżkę dziegciu. Wydaje mi się, że już od początkowych faz produkcji tej gry producenci liczyli się z wyższymi wymaganiami hardware'owymi. Widząc w klepsydrze minimalne wymagania sprzętowe można sobie zadać pytanie: „Cóż to jest Pentium 166?". No tak, ale to jest absolutne minimum, bo w chwilach największych wysiłków procesora (na przykład w trakcie walki, gdy na ekranie jest naprawdę bardzo dużo jednostek) program przerywa i ma tendencje do zupełnego zwisu. Zapewniam, że dla tej gry naprawdę warto zainwestować trochę zarobionej w pocie czoła kasy w jakąś nową, dobrą kartę graficzną i na pewno więcej niż 32 MB pamięci RAM.

WALCZ LUB GIŃ!

Co mnie w całej grze fascynuje najbardziej, to czas, w jakim grupa CREATIVE ASSEMBLY była w stanie ją stworzyć. „Proste i doskonałe", powiedziałby klasyk. Dzięki owemu wciągającemu klimatowi feudalnej Japonii i wszechogarniającej, ogłuszającej bitewnej wrzawie, która roztaczała się wokół mojej głowy w trakcie zdobywania świata SHOGUN–a, żaden poważny błąd programu nie rzucił mi się w oczy – no po prostu żaden! Kupując tę grę, zaopatrz się w większą ilość żarcia, zapłać z góry wszystkie niezbędne rachunki, odetnij kable domowego telefonu i przygotuj się na wiele bezsennych nocy, bo SHOGUN: TOTAL WAR nie wypuści Cię ze swych łap zbyt szybko!!! Na dodatek ta gra jest bardzo „user–friendly", więc nawet początkujący gracze nie będą mieć żadnych kłopotów z odnalezieniem się w jej świecie, chociaż to oni właśnie naprawdę docenią treningowy tutorial. A wyrok? Wybierając spośród innych najnowszych gier nie mam się nad czym wahać, bo wybór jest jasny i oczywisty – SHOGUN: TOTAL WAR NAPRAWDĘ rządzi.

Electronic Arts
www.totalwar.com

DYSTRYBUTOR PL – IPS
STRONA PL – www.ipscg.com.pl
TERMIN WYDANIA PL – JEST
PC WIN'95/98 Min. Pentium 166, 32 MB RAM

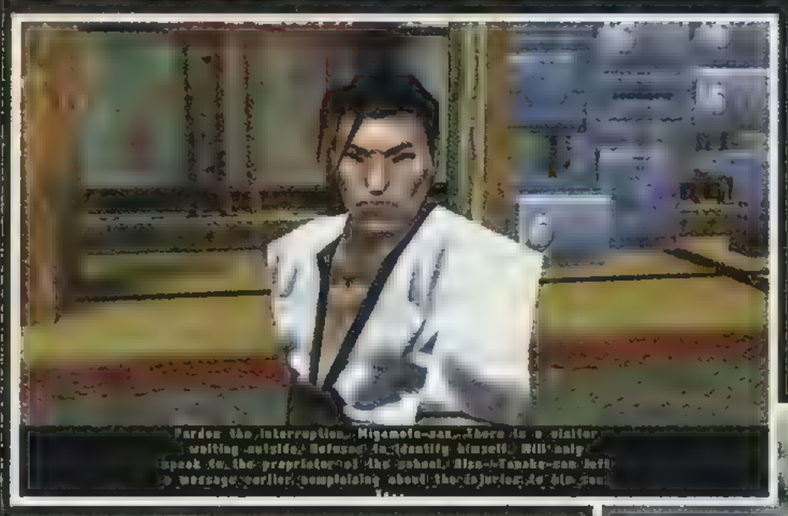
OCENA: 9/10

A teraz pójdę obejrzeć się w lustrze – ostatnio oczy robią mi się jakieś takie skośne...

Zolw

WOLFENSTEIN 3D, DOOM, QUAKE. Te tytuły mówią chyba wszystko – czy można mieć lepsze referencje? ID SOFTWARE stworzył strzelaniny FPP i odkrył dla milionów ludzi świat gier w trybie multiplayer. Firma ta kojarzona była z dwoma Johnami: Romero i Carmackiem. Niestety, doszło do rozłamu. Cztery lata temu Romero założył ION STORM i rozpoczęły się prace nad DAIKATANĄ.

Co nastąpiło później – wiadomo. Przekładanie premiery, dopieszczanie scenariusza, konstrukcji poziomów, muzyki itd. To rzadko kiedy wychodzi na dobre. Potencjalne hity po kilku latach od pierwszej prezentacji nie przedstawiają się już tak dobrze.



Nie uległa zmianie jedna rzecz – historia. Dawno, dawno temu, kiedy rządził okrutny szogunat Mishima, jego lider złożył u zdolnego kowala Miyamoto nietypowe zamówienie. Miał on wykonać miecz – Daikatanę – którego ulękliby się wszyscy przeciwnicy. Polecenie to polecenie, rzemieślnik przystąpił do pracy. W pewnym czasie zorientował się jednak, że miecz ten będzie mógł zakłócać budowę czasu i przestrzeni. Jako że był szlachetnym człowiekiem, gotowe dzieło przekazał w ręce klanu Ebihara – opozycji, która przy jego pomocy zmiażdżyła szogunat i przywróciła pokój Japonii. Daikatana wróciła do Miyamoto, który rzucił ją w otchłań wulkanu Fuji.

Jest wiek XXV. Najbogatszym człowiekiem na świecie jest Kage Mishima. Udało mu się przejąć miecz – odnaleziony po stuleciach uśpienia przez dr Toshiro Ebiharę, przenieść w przeszłość, ogłosić odkrywcą leku na chorobę, przy której AIDS wydaje się dziecinną igraszką, i zgarnąć fortunę. Doktor nie ma zamiaru pozostawać bezczynnym. O pomoc zwraca się do Ciebie, Hiro Miyamoto, potomku średniowiecznego mistrza sztuki płatnerskiej. Masz odnaleźć miecz oraz uwięzioną córkę Toshiro – Mikiko. Po drodze dołączy do Was jeszcze były szef ochrony korporacji Mishima, Superfly Johnson. Razem dokonacie skoku w przeszłość i wyprostujecie historię. Trochę to pokręcone, ale dzięki sekwencjom FMV w zawiłościach scenariusza trudno się pogubić.

TRZY I PÓŁ TYSIĄCLECIA HISTORII

Czego można spodziewać się po tej grze, wie każdy, kto miał kiedykolwiek do czynienia z „Kwakiem" – kilometry labiryntów, dziesiątki przełączników na ścianach, podwodne tunele przepływane na resztce tchu. To wszystko znajdziemy i w DAIKATANIE. Nie da się jednak ukryć, że w dzisiejszych czasach trzeba ciut więcej, aby przyciągnąć uwagę gracza. Spójrzmy więc, jakie szczególne atrakcje przygotował tym razem pan Romero.

Po pierwsze, nie jesteśmy sami – po pewnym czasie dołącza panna Mikiko i kolega Superfly. Nie są zbyt inteligentni, czasami jednak mogą się przydać. W sumie jednak raczej przeszkadzają, niż pomagają – w wąskie dziury i tak nie wejdą, sporo poziomów trzeba pokonywać samemu, a śmierć któregoś z pomocników kończy grę. Pomysł więc nowatorski, acz wykonanie mogłoby być lepsze – przede wszystkim SI jest ciut za mało rozbudowane.

Po drugie, wprowadzono system rozwoju postaci. Umiejętności Hiro określa kilka współczynników, które rosną w trakcie zaliczania kolejnych etapów. Po pokonaniu pewnej liczby przeciwników otrzymuje się punkt zdolności, który można przypisać dowolnej cesze. Choć przyznam, że aby rozbudować statystyki na maksa, naprawdę trzeba się postarać.

Po trzecie, mamy tu do pokonania cztery wielkie epoki, w każdej z nich zaliczyć trzeba po cztery etapy. Magiczny miecz miota naszych bohaterów, przerzucając ich z Kioto w roku 2455 poprzez starożytną (1200 p.n.e.) Grecję, średniowieczną Norwegię (rok 560) aż do San Francisco na początku XXI wieku (rocznik 2030). Za każdym razem mamy do dyspozycji różne rodzaje broni, napotykamy także innych przeciwników. Muszę przyznać, że to niezły pomysł – w końcu standardowy zestaw sześciu–siedmiu giwer w większości strzelanin FPP nudził się po pewnym czasie chyba każdemu, tak więc czterokrotna wymiana arsenału (25 różnych rodzajów broni!) podczas gry to miła odmiana.

Równie fajnie przedstawiają się nowi przeciwnicy (w całej grze pojawia się ich około sześćdziesięciu). W roku 2455 napotkamy całą masę najróżniejszych robotów – od szczurów, poprzez krokodyle, ważki, aż do klasycznych mechów z wyrzutniami rakiet. Grecja natomiast przywita plejadą baśniowych potworów. Gryfy, syreny, harpie czy też satyry to standard. Poza tym pojawiają się oczywiście ludzie: złodzieje, hoplici czy... górnicy. Natomiast w roli „bossów" występują tak malownicze postacie jak król Minos oraz jego Minotaur.

Średniowiecze to czary, diabły, wiedźmy i złe moce. Na drogach i bezdrożach czają się gnomy, wilkołaki i smoki. W gospodach o obowiązkową daninę mogą poprosić szwendający się najemnicy, a na końcu poziomów czekają czarnoksiężnicy i nekromanci.

Z PAMIĘTNIKA SZALONEGO ARCHITEKTA

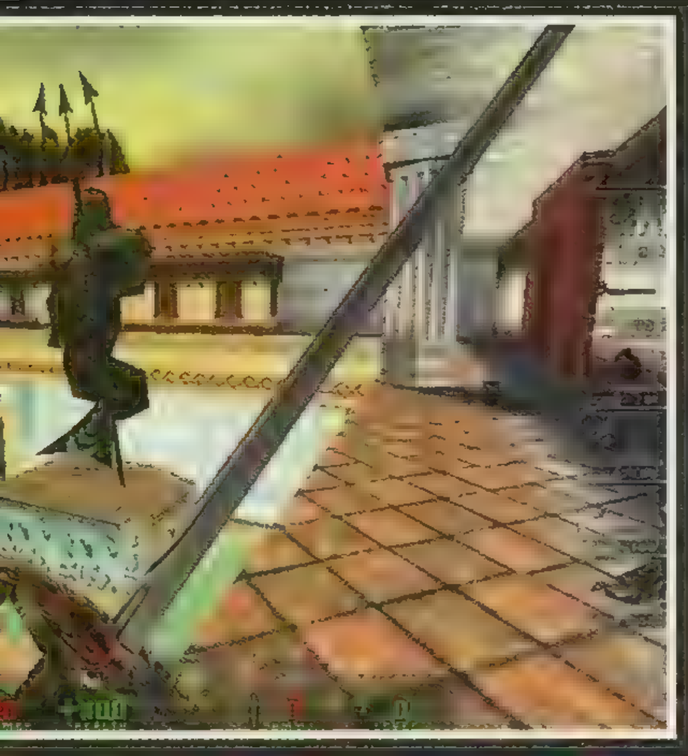
Architektura poziomów stoi na dobrym, wysokim poziomie. Niezależnie od tego, czy przedzieramy się przez bagna i kanały ściekowe, greckie katakumby czy też zakamarki Alcatraz, wszystko jest na swoim miejscu, przemyślane i zaplanowane. Co prawda trudno już o jakieś zaskakujące rozwiązania, chyba wszystkie typy zagadek pojawiły się już kiedyś w innych grach. Np. jeśli po wielu trudach docierasz do zamkniętych drzwi, to z całą pewnością gdzieś obok można znaleźć inny korytarz – prowadzący „od kuchni".

Najlepiej jednak wypadają misje rozgrywające się w przeszłości. Przede wszystkim – architektura. Jakoś tam przestronniej, jaśniej, przyjemniej. Trochę mam już dość tych przepompowni, magazynów, piwnic i całego tego mocno już wy-

Eidos
www.daikatana.com

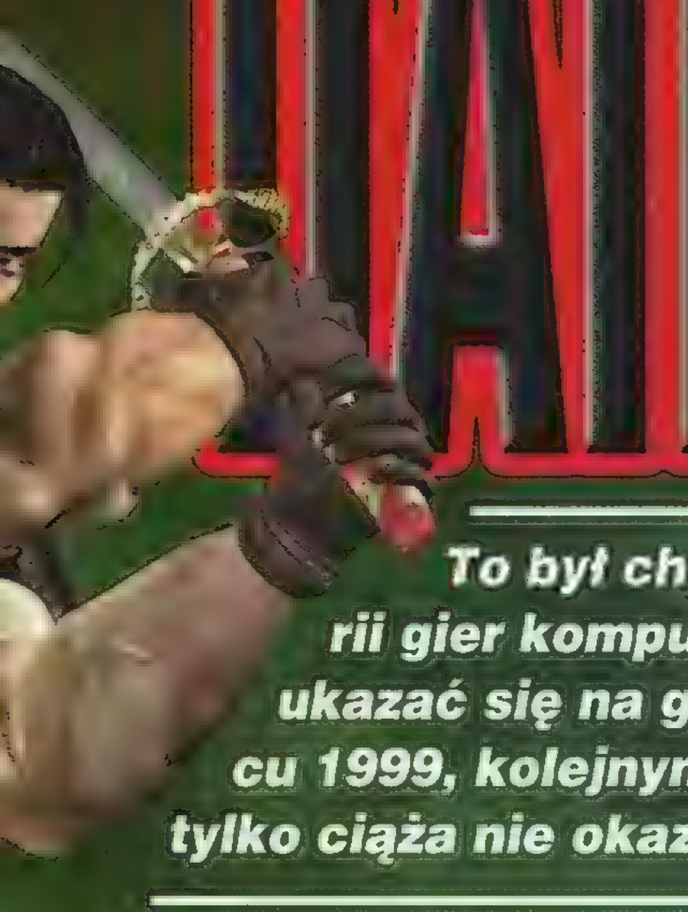
DYSTRYBUTOR PL – IM GROUP
STRONA PL – www.imgroup.com.pl
TERMIN WYDANIA PL – NIEZNANY
PC WIN'95 Min: Pentium 233, 32 MB RAM

OCENA: 8/10

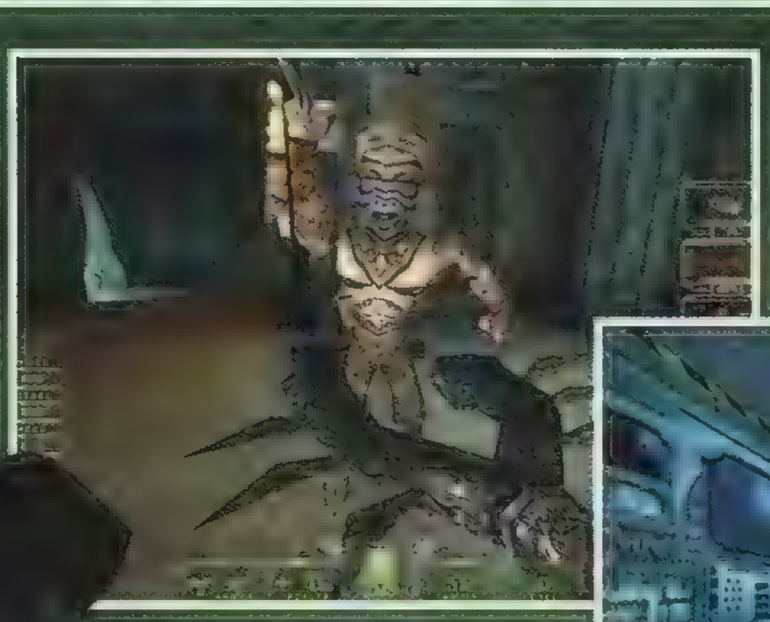


DAIKATANA

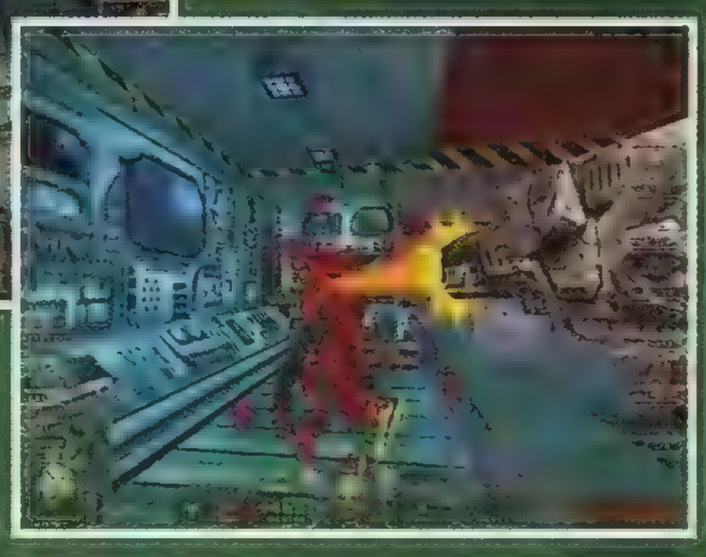
To był chyba jeden z najdłuższych porodów w historii gier komputerowych. Pierwotnie DAIKATANA miała ukazać się na gwiazdkę... 1998. Potem była mowa o marcu 1999, kolejnym Bożym Narodzeniu... W końcu jest! Oby tylko ciąża nie okazała się przenoszona.



eksploatowanego futurystycznego wystroju. W końcu DOOM, QUAKE, DUKE NUKEM, HALF–LIFE czy UNREAL rozgrywają się w przyszłości. Powstały co prawda HEXEN i HERETIC, jednak ze starożytności nadal można wycisnąć o wiele więcej. Przyjemnie popatrzeć dla odmiany na doryckie kolumnady czy kamienne domostwa z ogniem tlącym się na palenisku. Pomijając zresztą kwestie architektoniczne – czy nie macie już trochę dość posługiwania się tymi wszystkimi miotaczami, laserami, blasterami, wyrzutniami rakiet i innymi rozpierdusznikami? Przyjemnie wziąć do ręki kuszę, młot, „ogień grecki" czy też maksymalnie doładowany wysysacz życia. Zresztą i tak dwie epoki przeznaczono dla miłośników klasycznych rozwalanek z najróżniejszymi rodzajami broni palnej.



W tym momencie pojawia się kwestia Daikatany – tym mieczem walczy się po prostu marnie – mały zasięg, marna skuteczność, każdego wroga trzeba mocno posiekać, żeby w końcu padł. Wydaje mi się, że gdyby dać wyszkolonemu herosowi do ręki prawdziwą katanę, większość przeciwników ległaby po pierwszym machnięciu. Zwłaszcza, że jest to broń niezależna od pozostałych (jako jedyna przechodzi z misji na misję), mogłaby w statystykach zająć lepsze miejsce niż ostatnie.



O obecności multiplayera chyba nie muszę wspominać. Można masakrować się w trybach: deathmatch, deathtag, capture the flag oraz cooperative. Choć DAIKATANA nie jest raczej grą nastawioną właśnie na ten rodzaj rozgrywki, to i tak maniacy wykańczania kumpli powinni być zadowoleni – w końcu ktoś, kto, tak jak Romero, multiplayera w zasadzie wymyślił, wie, jak przygotować dobrą rozgrywkę.

SILNIK STARY, ALE JARY?

Engine tej gry to zmodyfikowany QUAKE 2. Wykonano co prawda kilka kosmetycznych poprawek (m.in. lepsze efekty świetlne czy też naturalnie wyglądające niebo), jednak widać, że całość ma już ponad dwa lata. Trochę za bardzo tu kanciasto, także tekstury mogłyby być nieco lepsze. Nie da się też ukryć, że widywałem lepiej zaprojektowane postacie. Ich wygląd nawet ujdzie, ale schematyczność zachowań i reagowanie na atak ciągle w ten sam sposób, po pewnym czasie mogą nużyć. Niezależnie, gdzie celujemy, wynik jest ten sam. Np. więźniowie w San Francisco padają po szóstym strzale z Glocka lub trzecim z obrzyna. Czy w szyję, czy w klatę, czy w stopę – bez znaczenia. To już lekka przesada. Przecież chyba w ciągu półtora roku można było pomyśleć o wprowadzeniu tak oczywistej modyfikacji do pierwotnej wersji gry?

SUMMA SUMARUM

Na koniec wypada przyznać ocenę. Trudna sprawa. Z jednej strony w tej grze można znaleźć kilka nowinek, jest ona bardzo rozbudowana i ma niezły scenariusz. Z drugiej jednak – ten engine. Nie chcę, żebyście mnie źle zrozumieli – grafika nie jest zła, jednak widać, że już trochę niedzisiejsza. Biorąc wszakże pod uwagę, że widniejące poniżej punkty oddają tylko i wyłącznie subiektywne wrażenie recenzenta, daję ósemkę. DAIKATANA naprawdę mi się podobała, w końcu można pobawić się wieloma rodzajami broni, jest tu wielu różnych przeciwników, scenariusz stoi na wysokim poziomie. Zresztą, z nową grą Johna Romero po prostu trzeba się zapoznać. Tak więc grajcie dobrzy ludzie. I czekajcie na DUKE NUKEM FOREVER. Mam nadzieję, że będę mógł z czystym sumieniem postawić mu dziewiątkę – pierwszą od dawna, jaką dostanie na naszych łamach FPP (QUAKE–a 3 nie liczę, bo pomyłki przecież zdarzają się każdemu :)

Pooh

ŚREDNIOWIECZNA NORWEGIA?

Epizod trzeci – średniowieczna Norwegia. Na pierwszy rzut oka wszystko niby w porządku – czary, demony, wilkołaki i smoki tworzą bardzo nastrojową atmosferę dla peregrynacji naszych bohaterów. Wystarczy jednak przez chwilę przyjrzeć się wizji świata proponowanej przez ION STORM, aby stwierdzić, że coś tu nie gra.

Po pierwsze – w roku 560 n.e. trudno jeszcze mówić o średniowieczu. Za jego początek przyjmuje się raczej przełom VIII i IX wieku. Skandynawia w tamtym okresie kojarzy się zresztą przede wszystkim z wikingami, oni zaś swe wyprawy organizowali od około 800 n.e. Po drugie – architektura. Kiedy po raz pierwszy rozpocząłem grę na tym właśnie poziomie byłem pewien, że Daikatana przeniosła bohaterów do Niemiec około XV – XVI wieku, tak przynajmniej można było sądzić po kamiennych budynkach, których pełno było w wiosce (miasteczku?). Chaty nad jeziorami kojarzyły mi się bardziej ze szwajcarskim kurortem niż z nordycką wioską z VI wieku.

Zdaję sobie sprawę, że dla większości graczy tego typu rozważania to czcze gadanie, jednak dla zasady muszę powiedzieć, że pan Romero o historii Europy ma raczej blade pojęcie. Nie wymagam oczywiście jakiejś wyjątkowej precyzji, ale wypadałoby wiedzieć, co to właściwie jest to „średniowiecze", jeśli deklaruje się je jako swoją ulubioną epokę (patrz uwagi projektanta na www.daikatana.com).

Podobne wrażenia wyniosłem zresztą także z Grecji. Nie będę się już jednak więcej nad tym rozwodził, pozwolę sobie tylko zauważyć, że prezentowana tu sztuka pasuje mi raczej do Hellady z okresu jej „złotego wieku" (VI/V p.n.e.) niż archaicznego XII p.n.e. Takie pałace, malowidła czy też rzeźby raczej nie wyszłyby spod rąk artystów, których choćby od Fidiasza dzieliło kilkanaście pokoleń. Ale cóż – w końcu to tylko gra, a nie nowe wydanie „Małego Historyka".

Bohaterem tej gry jest Jake Logan, były pilot Gwiezdnego Patrolu, obecnie wolny strzelec, wykonujący zadania dla co bardziej szczodrych pracodawców. Dziwne, zwykle wcielamy się w jakiegoś żółtodzioba tuż po szkole lotniczej, tu natomiast na „dzień dobry" dostajemy świetnie wyszkolonego zabijakę u szczytu kariery. Jednak scenarzyści wykombinowali, jakby tu strącić bohatera na dno i zmusić do ponownego zaczynania kariery.

Pierwsza zmiana w życiu Logana nastąpi podczas „osłaniania" kosmicznego szpitala. Cudzysłów jest jak najbardziej na miejscu – trudno mówić o opiece w chwili, gdy celem misji jest likwidacja wahadłowców wypełnionych przerażonymi ludźmi, usiłującymi uciec z miejsca, w którym stało się coś NAPRAWDĘ złego. Właściciele „szpitala" doskonale zdają sobie sprawę z potencjalnych następstw wycieku informacji. Jest jednak proste rozwiązanie – zniszczyć całą konstrukcję, eksterminować pracowników, zatrzeć wszystkie ślady. A konsekwencje? No cóż... Jake był akurat pod ręką (uwaga praktyczna – jeśli chcesz dłużej polatać w okolicy Ziemi, nie wybieraj za szybko misji Kwarantanna).

Wyrok sądu był łagodny: wygnanie. Logan opuścił Układ Słoneczny i trafił do obszaru znanego jako Hub, na stację Alfa. Tam przyszło mu rozpocząć nowe życie. Kontrahenci początkowo odnosili się do niego niechętnie – w końcu to morderca, a może i socjopata? Jednak po sumiennym wypełnieniu kilku zadań Jake zdobył pewną renomę i wydawało się, że wszystko idzie dobrze. I wtedy świat ponownie zrobił fikołka. Serwisy informacyjne wypełniały wiadomości o konflikcie pomiędzy korporacją GalSpam i gildią górniczą Bora. Szło o przejęcie od górników stacji kosmicznej Independence. Ludzie korporacji utrzymywali, iż mają do niej pełne prawa, a pilotów Bora nazywali piratami. Według drugiej strony sytuacja wyglądała, rzecz jasna, nieco inaczej. W tym miejscu historia dzieli się na dwie linie – zależnie od tego, po której stronie się opowiesz, tak potoczą się Twe losy.

IMPERIUM KONTRA GÓRNICY

TACHYON: THE FRINGE nie ma układu misji w tradycyjnym tego słowa znaczeniu. Pilot nie przyjmuje zadań jednego po drugim, w porządku wynikającym ze scenariusza. Na każdej stacji można wejść do „biura zatrudnienia" i przejrzeć oferty. Są misje ratunkowe, eskorta, szpiegowskie, eksterminacyjne itd., wszystko to zależnie od zaawansowania w grze i strony, po której się opowiedzieliśmy. W przypadku GalSpamu sporo zadań będzie wymagać likwidacji „bandytów" Bory, jeśli zaś gramy po stronie niepodległościowców, bardzo często trzeba działać w ukryciu i prześlizgiwać się pomiędzy jednostkami Gwiezdnego Patrolu. Po podpisaniu kontraktu wybieramy konfigurację statku... i w drogę. W grze obecnych jest jednak kilka misji, jak np. wspomniana Kwarantanna czy też przejęcie stacji Independence, których przejście jest niezbędne dla dalszego rozwoju akcji.

Można także przemieszczać się pomiędzy układami (przelatując przez nadprzestrzenne wrota tachyonowe, tworzące sieć kosmicznych „autostrad") na własną rękę. Jeśli np. uda się przechwycić dryfujący w przestrzeni ładunek i odnaleźć jego właściciela, to z całą pewnością odwdzięczy się on finansowo za jego dostarczenie do odbiorcy. Loty takie to jednak tylko dodatek do właściwej akcji, można zresztą je zaliczać jedynie podczas wykonywania bieżącego kontraktu (jeśli żadnego nie podpisaliśmy, to w ogóle niemożliwe jest wejście do hangaru i opuszczenie stacji).

GOODBYE VOXELSPACE

Tworząc T:TF firma NOVALOGIC zrezygnowała z systemu VoxelSpace na rzecz klasycznych wielokątów. W sumie nic dziwnego – w kosmosie trudno o pagórki czy doliny, do generowania których engine ten idealnie się nadaje. Przy okazji zmniejszyły się także wymagania sprzętowe.

Oprawa graficzna gry stoi na bardzo wysokim poziomie. Wszystkie obiekty zaprojektowano z rozmachem, mamy tu do czynienia chyba z największymi i najbardziej skomplikowanymi stacjami kosmicznymi, jakie w życiu widziałem. Nie przypominają klasycznych baniek. Za to na ich powierzchniach pełno antenek, wsporników czy też stanowisk artyleryjskich – lawirowanie pomiędzy nimi to doprawdy emocjonujące zajęcie. Zwłaszcza, jeśli kurs trzeba utrzymać w samym środku bitwy.

Poza tym zdarzają się prawdziwe perełki, jak np. kosmiczne wysypisko śmieci. Dziesiątki fragmentów kadłubów przemieszane z planetoidalnym gruzem, unoszące się kilka kilometrów od stacji, pod której kopułami rosną palmy. To naprawdę robi wrażenie! Albo inny element – na pewno każdy, kto grał w FREESPACE 2, pamięta misje rozgrywane wewnątrz mgławicy czy chmury dymu. Element taki pojawia się i w T:TF, tyle tylko, że jest o wiele lepiej wykonany. To po prostu trzeba zobaczyć. Za oprawę piątka.

Pośród tego wszystkiego śmigają statki. Muszę przyznać, że bitwy rozwiązano także nieźle, choć już nie idealnie. Może to tylko wrażenie, ale można by rozgrywać je nieco dynamiczniej. Wiem, że właściwie nie mamy tu do czynienia z klasyczną wojną, ale brakuje mi dziesiątków statków wysypujących się z gigantycznych krążowników, potężnych zgrupowań bombowców, pędzącej na złamanie karku osłony myśliwców – jednym słowem całej bitewnej atmosfery znanej ze STARLANCER-a czy FREESPACE. Wystarczy powiedzieć, że do dyspozycji mamy tylko jednego skrzydłowego! Rekompensuje to gra po sieci. Firmowe serwery NOVALOGIC mogą pomieścić podczas jednej rozgrywki nawet po kilkadziesiąt maszyn, transmisja danych jest dość szybka, a system Voice Over Net pozwala na pogawędki w czasie walki.

NARZĘDZIA MORDU

Rodzajów uzbrojenia jest dość dużo, jednak raczej nie przytłacza ono ilością. Nowe modele dozowane są oszczędnie, choć i tak w ich wypadku napływ nowych technologii to wręcz rozpusta w porównaniu z dostępem do kolejnych typów statków – te z kolei pojawiają się raz na przynajmniej kilka misji, dodatkowo mamy dostęp raczej tylko do maszyn uży-

GRA W TACHJONY

W grach czy też filmach SF często można spotkać się z tajemniczą nazwą „tachjon". A cóż to za zwierzę? Dobre pytanie, zwłaszcza że odpowiedź jest wyjątkowo niejasna i w ogóle nie wiadomo, czy istnieje. Tachjon, wyraz powstały przez połączenie greckiego słowa „tachy" czyli „szybki" oraz końcówki „-on" oznaczającej subatomowe elementy materii, oznacza hipotetyczną cząsteczkę, mogącą poruszać się szybciej niż światło. Nie bardzo wiadomo, jakie miałaby mieć ona właściwości, z całą pewnością jednak byłby to niezwykle ciekawy stan energii. Przypomnijmy, że według teorii Einsteina żadna znana materia nie może osiągnąć szybkości większej niż szybkość światła – w momencie przyspieszenia ich do słynnych około 300 000 km/s osiągają nieskończoną bezwładność i dalsze rozpędzanie wymagałoby nieskończonej energii. Że o innych zawiłtanych historiach czasoprzestrzennych nie wspomnę.

Wedle scenarzystów tachjony miałyby więc niemal magiczne właściwości. W TACHYON: THE FRINGE przy wykorzystaniu ich emisji zbudowane są tunele łączące odległe zakątki galaktyki. Pozwalają one na przebycie dziesiątków lat świetlnych w kilka minut lub co najwyżej godzin. W „Star Trek" detektory tachjonowe pozwalają natomiast na wykrywanie statków z włączonymi urządzeniami maskującymi. Jednym słowem całkiem przydatna cząstka. Szkoda tylko, że zapewne nigdy nie przekonamy się o jej istnieniu.

TACHYON THE FRINGE

Za 300 lat ludzkość, korzystając z tachjonowych tuneli międzyukładowych, skolonizuje spory szmat galaktyki. Znane układy zostaną podzielone pomiędzy potężne, bezduszne korporacje. Jednak i w takim świecie znajdzie się miejsce na ludzkie marzenia.

wanych przez daną stronę konfliktu (GalSpam lub Bora).

Śmiercionośne zabawki można podzielić na trzy główne rodzaje. Pierwszy z nich to broń energetyczna i działka (tych ostatnich występuje śladowa ilość). Przede wszystkim są tu różnej maści lasery i działa jonowe. Po pewnym czasie pojawiają się także rodzynki w rodzaju rail guna czy też broni osłabiającej wybiórczo osłony albo elektronikę. Drugi typ to rakiety, kierowane i niekierowane, oraz potężne torpedy. Występują klasyczne ich rodzaje – poza standardowymi mamy tu broń wielogłowicową, niszczyciele osłon czy też potężne, niemal miniaturowe statki kosmiczne, mogące obrócić w perzynę nawet niewielką fregatę. W tej kategorii mieszczą się też tzw. saperzy – niewielkie urządzenia przyczepiające się do pancerza statku wroga i wysysające z niego zasilanie, osłabiające silniki, dezorientujące elektronikę lub po prostu wypalające dziurę w poszyciu. Trzecia zaś, równie ciekawa co niewielka grupa, to broń specjalna. Znajdziemy tu np. moduł Korona zamieniający przestrzeń wokół statku w ognistą kulę, pozwalający na taranowanie wrogich jednostek, czy też promień ściągający – utrzymujący przeciwnika tuż przed lufami wyrzutni.

Poza uzbrojeniem na statku można zamontować także kilka innych ciekawych gadżetów. Przede wszystkim są to moduły usprawniające pracę komputera pokładowego, zwiększające wydajność radaru, pojemność luku amunicyjnego czy też szybkość regeneracji dopalaczy. Znajdziemy tu także np. „wypalarkę", zmiatającą z pancerza saperów przeciwnika czy też inteligentny modulator osłon, zwiększający ich przydział energii w momencie namierzenia przez wrogi statek.

Przejdźmy wreszcie do statków. Muszę przyznać, że projektanci stanęli na wysokości zadania. Kształty pojazdów, choć może niezbyt ekstrawaganckie, są jednak dość ciekawe. Choćby działko umieszczone na eleganckim wysięgniku tuż przed dziobem Oriona czy też przypominający topór Battleaxe. Niby nic, a cieszy – aż dziw bierze, że w tak niewielu grach twórcy zauważają, że brak powietrza, a co za tym idzie – ograniczeń aerodynamicznych, otwiera przed projektantami jednostek zupełnie nowe horyzonty.

Co do cech utylitarnych proponowanych maszyn – oczywiście wraz ze zmianą pojazdu zmienia się także i model lotu. Lekkie statki zwiadowcze są szybkie i zwinne, klasyczne myśliwce jeszcze szybsze, acz już nie tak zwrotne, wreszcie potężne bombowce pilotuje się niczym ciągnik Ursus na torze kartingowym – lepiej lecieć prosto przed siebie, a ewentualne przeszkody i tak odbiją się od mamuciego pancerza.

Widać także, choć może to już owoc mojej chorej wyobraźni, różnicę w preferowanych rodzajach uzbrojenia. Podczas gdy GalSpam produkuje maszyny bardziej uniwersalne, z wyważonymi proporcjami pomiędzy bronią energetyczną i rakietami, to Bora stawia raczej na te ostatnie.

DOBRZE, ALE NIE IDEALNIE

W sumie T:TF to gra dobra, a nawet bardzo dobra. Wiem, że ciągle porównuję ją z FREESPACE 2, lecz cóż – takie jest życie. Tamten tytuł to nadal absolutny lider w swojej kategorii, konkurencji wciąż sporo do niego brakuje. Niby w tym wypadku mamy do czynienia z grą nieco innego rodzaju – gracz ma większą swobodę ruchu, nie musi podążać wzdłuż jednej, wcześniej ustalonej ścieżki. I to liczy się na plus. Niestety, z takiej budowy scenariusza wynika pewna wada – jest on nieco mniej wciągający. Treść kolejnej misji nie wynika tu tak bezpośrednio z wcześniej opowiedzianej historii. Oczywiście, są one połączone w logiczną całość, jednak fakt, że większość z nich można przechodzić w dowolnej kolejności osłabia napięcie.

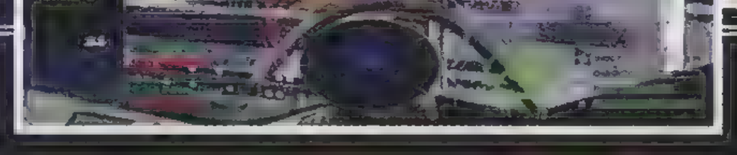
Nie oznacza to jednak, że TACHYON: THE FRINGE to jedynie „czekadełko", które wypełnia czas przed nadejściem chociażby FREESPACE 3. Nic z tych rzeczy. Mamy tu jak najbardziej do czynienia z pełnowartościowym produktem, powiem więcej – dla fanów kosmicznych symulatorów jest to wręcz pozycja obowiązkowa. Widać rozmach twórców i lata doświadczeń, zbieranych na bardziej przyziemnych polach bitew. Dziewiątki nie postawię, tę ocenę (z braku dziesiątki) zarezerwowałem dla absolutnych rewelacji, dla gier przełomowych. W tej chwili jednak produkt NOVALOGIC znajduje się w najściślejszej czołówce i warto się z nim bliżej zapoznać.

Pooh

NovaLogic
www.novalogic.com

DYSTRYBUTOR PL – IM GROUP
STRONA PL – www.ipscg.com.pl
TERMIN WYDANIA PL – CZERWIEC
PC WIN'95/98 Min. Pentium 233, 64 MB RAM

OCENA: 8/10



Przejście projektu MDK 2 przez firmę BIOWARE mogło nieco zaniepokoić fanów przygód Kurta Hectica. Wszakże, w odróżnieniu od SHINY, znana była ona raczej z tytułów należących do konwencji RPG (BALDUR'S GATE) niż z gier akcji. Na szczęście zmiana developera przebiegła dość bezproblemowo. Zmiana oprawy graficznej była oczywista – od premiery „jedynki" upłynęło już sporo czasu. Kwestią otwartą był natomiast poziom scenariusza, a zwłaszcza niepowtarzalne smaczki, czyniące z MDK jedną z bardziej zakręconych gier w historii.

O atmosferze za chwilę. Z historyjką natomiast poradzono sobie bez większych problemów – jest ona w zasadzie taka sama, jak w 1997 roku. Ziemię najechali Obcy pod wodzą fircykowatego Shwing Shwanga. Jedyną nadzieją na ocalenie naszej planety jest doktor Fluke Hawkings, przebywający chwilowo na pokładzie swego statku Jim Dandy. Poprzednią inwazję odparł, wysłany z misją swego życia, bohater z przypadku – Kurt Hectic. Ponownie wdziewa więc on kombinezon, wsuwa głowę w dziobiasty hełm i ląduje na Ziemi. Zabawa zaczyna się na nowo.

NIE SAMYM KURTEM GRA ŻYJE

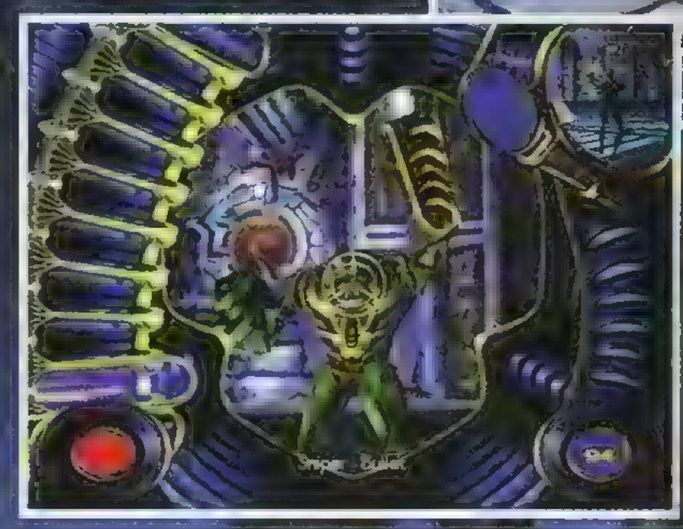
Jak zapewne już wiecie, w MDK 2 kierować możemy trójką bohaterów. Kontrolę nad nimi przejmujemy po kolei – najpierw sterujemy Kurtem, następnie Maksem, jeszcze później zaś doktorem. Sekwencja powtarza się trzykrotnie (wszystkich poziomów jest dziewięć). Niech jednak ta niezbyt duża ilość nikogo nie zniechęca – każdy etap jest bowiem naprawdę wielki i podzielony na kilka podpoziomów.

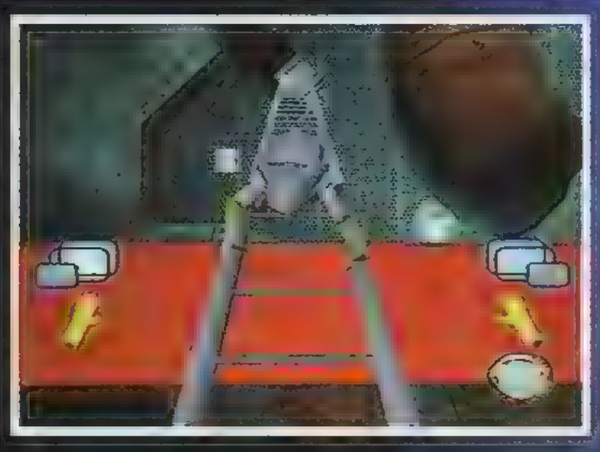
Na pierwszy ogień idzie Kurt. Jego możliwości zna każdy, kto grał w pierwszą część MDK. Wiadomo – seksowne, idealnie dopasowane wdzianko, fikuśny spadochron wstążkowy, karabin snajperski (stukrotne przybliżenie bez najmniejszej utraty jakości!) i cała masa dodatków do zebrania po drodze. Stawia na zręczność i precyzję. Przy korzystaniu ze snajperki to zresztą oczywiste – po pokonaniu kilku poziomów w chwili, gdy nie za bardzo wiecie co dalej, zaręczam, że odruchowo zaczniecie przeglądać okolicę na maksymalnym powiększeniu w poszukiwaniu potencjalnego celu. Niesamowita wręcz dokładność w prowadzeniu ognia to jego dewiza życiowa. Oczywiście dochodzi do tego twórcze wykorzystanie rozrzuconego po okolicy wyposażenia – przy pomocy przynęty można zwabić niezbyt inteligentnych przeciwników w odludne miejsce, urządzenia maskujące pozwalają prześlizgnąć się między nogami nawet najsilniej uzbrojonej ochrony. Z kolei przenośnej czarnej dziurze trudno się oprzeć, a do czego służy bomba jądrowa (rzecz jasna Najmniejsza Na Świecie) – wiadomo. Niestety, chwilę po zlikwidowaniu pilota gigantycznej wiertarki (tak przynajmniej ów statek wygląda) nasz bohater trafia do niewoli. Na scenę wkracza drugi zawodnik.

Max (genetycznie zmodyfikowany czteroręki owczarek alzacki – pupil Doktora) jest w stanie dokonać cudów zręczności, przy których nawet Szarik i zetempowski pies Cywil mogą jedynie podkulić ogon i, cicho popiskując, udać się w ustronne miejsce w celu przemyślenia swej dalszej drogi życiowej. Przede wszystkim nasz milusiński w każdej łapie trzyma gnata. Jeśli jest to czteropak klasycznych rewolwerów – małe piwo. Natomiast dać takiemu zestaw rail–gunów – śmierć w butach. Możecie sobie wyobrazić mą radość, gdy po raz pierwszy dotarłem do tak obiecującej zbrojowni. Likwidacja kolejnego Obcego wymagała od tej chwili jedynie półsekundowego pacnięcia w klawisz myszy – czysta radość. Różnice pomiędzy Maksem a Kurtem wychodzą także w innych, zdecydowanie mniej przyjemnych momentach. Weźmy choćby takich automatycznych strażników (czyli kamery sprzężone z działkiem). Człowiek może likwidować to na spokojnie, zestrzeliwując z dużej odległości, jeśli tylko rzeczony obiekt choćby na milimetr wystaje zza węgła. Natomiast biedny pies, pozbawiony celownika optycznego, skazany jest na bezpośrednie starcie z plującą ogniem maszynerią. I aby w miarę bezboleśnie przejść strzeżone korytarze trzeba, niestety, trochę wysilić zwinne paluszki.

Poza poczwórną siłą ognia posiada on także wyjątkowej sprawności pancerz ochronny (czy jak kto woli – wzmacnianą skórę), zapewniający najwyższą odporność na ostrzał spośród wszystkich bohaterów. Co prawda raz na jakiś czas trafi mu się uzupełniająca energię bateryjka, jednak należy traktować ją jako wyjątkowy rarytas, nie zaś stały element gry. Do wyposażenia Maksa należy także plecak rakietowy, będący zarówno elementem zbawiennym, jak też i obiektem klątw rzucanych przez zdesperowanych graczy. O ile bowiem pokonywanie przy jego pomocy szybów konwekcyjnych (umieszczony na spodzie megawentylator wywiewa bohatera na następny poziom) jest nawet całkiem przyjemne, to już uzupełnianie paliwa w powietrzu (cały czas opędzając się od wrogów) nie należy do najprostszych rzeczy.

Jednakże po pokonaniu drugiego poziomu także i psisko trafia w obleśne łapy kosmitów. W wir akcji rzuca się doktor Hawkins. Jego wątłe ciałko operatora probówki z góry wyklucza bezpośrednie starcie z przeważającymi masami wroga. Od czegóż jednak genialny umysł! Nasz naukowiec jest w stanie zrobić dosłownie coś z niczego – każdy, nawet najbardziej zwyczajny przedmiot znaleziony na pokładzie statku lub też w labiryncie tuneli może przekształcić się w zabójczą broń lub też element wyposażenia zapewniający przeżycie w głębokiej próżni. Potrzebne magnetyczne buty? Nie ma sprawy – kawałek magnesu i taśma klejąca rozwiązują sprawę. A może coś bardziej rozrywkowego? Proszę bardzo – weź stertę ręczników, butelkę sosu i zapalniczkę. Wymieszaj dwa razy w lewą stronę, stuknij trzykrotnie o brzeg kotła, a wszyscy goście wnet uraczą się doskonałym koktajlem marszałka Mołotowa. Tak więc główną bronią doktorka jest jego umysł – co prawda w akcie desperacji jest w stanie pozbawić życia kilku co wredniejszych typów, jednak przedkłada teorię nad praktykę. I po zakończeniu całej tej historii z niekłamaną przyjemnością wysączy należnego mu drinka na pokładzie Jimiego Dandy. Oczywiście – aż do trzeciej części gry.



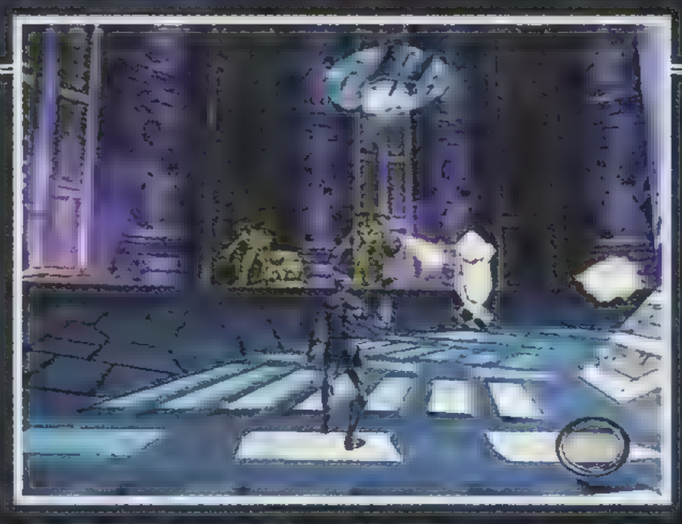


MDK 2 - CO ZA RADOŚĆ!

Uruchom[illegible] wreszcie [illegible] grę. Pi[illegible] dum[illegible] [illegible] cie [illegible] wnik[illegible] 2 jest tr[illegible]

MDK2

Obcy przepędzeni, świat uratowany, można spokojnie odpocząć. Niestety, w chwili, gdy bohaterowie wznieśli kieliszki w toaście, zawyły syreny, zamigotały światełka alarmowe. To oznacza jedno – koniec wakacji, czas wracać do roboty!



Powiem więcej – jest wyjątkowo trudny i chwilami bardzo upierdliwy. Ha, usłyszycie jeszcze więcej – gdyby to była inna gra, zapewne dość szybko bym go sobie odpuścił. Doprawdy, niektóre zagadki serwowane na końcu podpoziomów mogą nawet najspokojniejszego człowieka doprowadzić do szewskiej pasji. Zwłaszcza jeśli gramy Kurtem – tu wymagana jest wręcz niewyobrażalna precyzja. W „Na 5 minut przed premierą" pisałem o wbijaniu g[illegible] mocy karabinka [illegible]. Wydaje się W[illegible]? A gdyby pocisk [illegible] uderzeniem w gwóźdź musiał jeszcze odbijając się od ścian pokonać mały labirynt? Wszystko to oczywiście pod nieustającym ostrzałem Obcych. Macie już ogólny obraz poziomu trudności?

Mimo to grałem dalej. Dlaczego? Powód był zawsze ten sam – ciekawość. Co też autorzy przygotowali za rogiem, co mnie czeka za następnymi drzwiami. O architekturze poziomów wspominałem już ostatnio. Pozwolę sobie jedynie w tym miejscu powtórzyć kilka najistotniejszych argumentów. Każdy z etapów dopracowany jest z zegarmistrzowską precyzją. Czy chodzi o strzelanie, skakanie czy też loty – za każdym razem człowiek ma nieodparte wrażenie, że dana przeszkoda została skrojona idealnie według możliwości bohatera (co zresztą niezbyt mija się z prawdą:) Zaczynamy grę na powierzchni Ziemi, bardzo szybko jednak akcja przenosi się w górne wartstwy atmosfery, a nawet wyżej. Swoją drogą, niezłą zabawą może być rozstrzyganie, gdzie właściwie jesteśmy. Przy niektórych obiektach Lucasowskie Miasto w Chmurach wydaje się podręcznikowym wręcz przykładem stabilności i realistycznych rozwiązań budowlanych.

Dochodzi do tego doskonała oprawa graficzna. Engine Omen, przygotowany z myślą zarówno o posiadaczach pecetów jak też i DREAMCAST–a, wypada doprawdy świetnie. Ściany pokrywają doskonale dopracowane tekstury, efekty świetlne stoją na najwyższym poziomie, grafika bohaterów oraz oponentów jest taka, jaka być powinna – soczyście komiksowa. Wszystko działa zazwyczaj doskonale płynnie, gra potrafi jednak zwolnić na kilka sekund podczas dogrywania kolejnej ścieżki muzycznej. Jeśli tylko nie odbywa się to w jakimś newralgicznym momencie, to wszystko jest w porządku. Dodatkowo wydajność nie jest okupiona jakimiś straszliwymi wymaganiami względem konfiguracji komputera – na Celeronie 300 ze średniej jakości kartą graficzną MDK 2 powinien działać bezproblemowo.

W porównaniu z niespodziankami ze strony konstruktorów sami przeciwnicy wydają się na pozór całkiem niegroźni. Dość szybko przychodzi jednak zweryfikować ten osąd. Po pierwsze, Obcych jest zatrzęsienie. Pojawiają się całymi stadami, aż od ich rozkawałkowywania przegrzewają się lufy karabinów. Co prawda czasami można zniszczyć teleport czy też inną windę odpowiadającą z ich stałe dostawy, jest to jednak dość rzadko spotykane ułatwienie. Dodatkowo nieziemskie kreatury bywają słusznych rozmiarów. Kiedy opisując Kurta wspomniałem o prześlizgiwaniu się im między nogami, nie była to wcale figura literacka. Walcząc z takim gigantem najczęściej można spokojnie odłożyć broń oszczędzając amunicję na lepszą okazję i rozważyć inne, sprytniejsze metody na pozbycie się przeszkody ze swej drogi.

KROPLA GORYCZY

Wydawać by się mogło, iż gra tak doskonała powinna z miejsca dostać „dziewiątkę". No cóż – zapewne w innych pismach tak będzie, ja pozwolę sobie jednak odjąć punkt. Mam bowiem jedno zastrzeżenie – gdzie się podział humor? Owszem, są pewne przebłyski (jak np. Obcy wygwizdujący każdy fałszywy krok bohatera podczas jednej ze wspinaczek), w porównaniu z pierwszą częścią jest to jednak zaledwie blady cień. Ktoś mógłby powiedzieć, że z tak w sumie błahego powodu nie warto zaniżać oceny... Moim zdaniem – trzeba to zrobić. Przecież MDK był wielką grą właśnie między innymi z powodu dość niekonwencjonalnego podejścia autorów do, zdałoby się wyeksploatowanej, tematyki. MDK 2 także jest wielki i ze wszech miar godny polecenia – nudzić się przy nim nikt nie będzie – tej cechy jednak wyraźnie mu brakuje.

I na koniec, niestety, jeszcze jedna zła wiadomość – CD PROJEKT planuje polską premierę gry dopiero na sierpień. Szkoda, że musimy czekać tak długo. Ów okres karencji jest jednak o tyle zrozumiały, że mamy otrzymać produkt w całości spolszczony. A biorąc pod uwagę dotychczasowe dokonania firmy na tym polu możemy spodziewać się doskonałej oprawy dla równie wyrafinowanego produktu. Warto na to chwilę poczekać.

Pooh

Interplay
www.bioware.com/mdk2

DYSTRYBUTOR PL – CD PROJEKT
STRONA PL – www.cdprojekt.com.pl
TERMIN WYDANIA PL – SIERPIEŃ
PC WIN'95/98 Min. Pentium 200, 64 MB RAM

OCENA: 8/10

Nawet w moich najśmielszych zakrzywieniach umysłu nie przypuszczałem, że zdarzy się jeszcze gra, która będzie w stanie tak bez reszty wciągnąć mnie w swój zwichrowany świat. Bowiem gdy robi się coś bardzo długo (w tym konkretnym wypadku chodzi o granie), nie sposób uniknąć popadnięcia w pewną rutynę – to skądś się pamięta, tamto już gdzieś było, jeszcze inna rzecz po prostu nie robi na człowieku żadnego wrażenia. Dlatego też często zdarza się, że dana gra, choć jest fachowo i inteligentnie opracowana, po pewnym czasie wędruje na półkę, gdyż zabrakło samozaparcia, aby np. zmierzyć się z jakimś newralgicznym punktem akcji czy – w przypadku dłuższej przerwy – przypomnieć sobie zarys zawikłanej fabuły. Po kilku latach potrafię powracać już jedynie do zapomnianego przez wszystkich (a przecież niesłusznie!) DREAMWEB-a oraz pierwszej części gry GABRIEL KNIGHT. Piszę o tym, gdyż wydaje mi się, że moja lista absolutnych klasyków właśnie się powiększyła.

SZKOŁA PRZETRWANIA

Jak mogliście przeczytać w NSS'77 „Devil Inside" to – oprócz tytułu gry – nazwa teleturnieju, w którym starannie wyselekcjonowani zawodnicy walczą o życie. Program retransmitowany jest z Los Angeles i – generalnie rzecz biorąc – cieszy się ogromnym powodzeniem. Trudno się temu dziwić, bo co prawda krew i flaki, eksplodujące na ekranach telewizorów „na żywo", nie muszą podobać się wszystkim, ale kilka milionów amatorów zawsze się znajdzie. W tym miesiącu zawodnikami są Dave Cooper – którego mieliście okazję poznać przy okazji wersji demonstracyjnej, opisywanej we wspomnianym numerze 77 – oraz Deva, kruczoczarna panienka z piekła rodem. Zapewniam Państwa, że urocza z nich para, a w każdym razie całkowicie zabójcza. Każde z nich prezentuje nieco inny styl walki, a ma to dość istotny wpływ na sposób rozgrywki. Dave to komandos, posługujący się bronią konwencjonalną, taką jak karabiny, strzelby czy piły tarczowe. Porusza się szybko i zwinnie, acz trochę zbyt nerwowo. Deva to jego przeciwieństwo. Przez cały czas pozostaje zimna i opanowana. Panna ta posługuje się magią – szczególnie efektownie opracowano, jak zwykle, kule ognia. Wprawdzie z mocami Devy trzeba się liczyć, jednak porusza się ona znacznie spokojniej od swego towarzysza. Grając tą postacią nie liczcie na wyskakiwanie zza rogu czy choćby namiastkę turlania. Jak każda szanująca się dama, Deva dba o swój wizerunek.

Przy tej okazji mam dla Was radę: przez cały czas dbajcie o to, aby mieć w zanadrzu jakieś zapasy amunicji, ew. energii magicznej. Zarówno Dave, jak i Deva nie nauczyli się walczyć wręcz, co przy braku możliwości postrzelenia przeciwnika może okazać się krytyczne. Przełączamy się pomiędzy postaciami następując na oznaczone magicznymi wyładowaniami kryształy – mało to oryginalne rozwiązanie, ale przynajmniej efektowne. Bardzo fajnym elementem są żywiołowe reakcje publiczności na to, co dzieje się na ekranie. Gdy Twoja postać odnosi jakieś sukcesy, słyszysz oklaski i okrzyki aprobaty. Wyjątkowo efektowne zabójstwa premiowane są specjalnymi zbliżeniami kamery i powtórkami. „Devil Inside" to program prowadzony na żywo, więc nie zdziwcie się, że gdy nie będziecie robić nic ciekawego, prowadzący teleturniej, Jack T. Ripper (co za nazwisko!), zarządzi przerwę na reklamy.

KULĄ W MÓZG

Gra jest bardzo krwawa i brutalna, i chyba jedynym godnym jej konkurentem jest głośny RESIDENT EVIL 2. To, co dzieje się na ekranie, często przekracza granice dobrego smaku, dzięki czemu całość cieszy jak diabli. Każde trafienie to efektowna fontanna krwi i wnętrzności, wirujących w powietrzu. Podobnie jak w omawianym w ostatnim numerze SOLDIER OF FORTUNE, także tu na modelach przeciwników wyodrębniono części ciała odmiennie reagujące na postrzały. Jeśli będziecie chcieli oszczędzać amunicję, po prostu mierzcie w głowy wrogów, gdyż te po dwóch, trzech strzałach po prostu eksplodują, pozostawiając swych właścicieli w stanie śmiertelnej konsternacji. Ponieważ głównymi przeciwnikami naszych bohaterów są żywe trupy, cyborgi i różne rodzaje diabełków, trzeba się nieźle namęczyć, żeby posłać tych nieszczęśników do piachu – ale tak, żeby już się więcej nie podnieśli. Co z tego, że przeciwnik (problem ten dotyczy większości wrogów) straci obie ręce, skoro i tak będzie w stanie podbiec i dotkliwie ugryźć?! Równie bezowocne jest pozbawienie ofiary nóg – łakome szczęki wciąż będą pracować, a ich właściciel może się podczołgać. Szczególnie fajną akcją jest ostrzelanie wroga tak, aby w końcu rozpadł się na dwie części. O ile strzelanie i rażenie magią wysłanników Zła zrealizowane zostało bardzo dobrze, to już gorzej wyszło autorom opracowanie ruchów postaci. Jak wcześniej wspomniałem, Dave przemieszcza się

DAVE CZY DEVA?

Podczas gry w DEVIL INSIDE mamy możliwość zmiany kierowanej postaci. Odbywa się to przy portalach lub magicznych fontannach, których nie sposób przegapić. Zmiana osobowości (i płci!) opłaca się, gdy brakuje nam amunicji (Dave) lub energii magicznej (Deva) – wówczas możemy wykosić przeciwników środkami niedostępnymi dla jednej postaci. Chociaż Dave ma fajną fryzurę, to moją faworytą (właśnie tak!) jest Deva – co za fajny, lateksowy kostium...

DEVIL INSIDE

Ponieważ rozpoczyna się sezon wakacyjny, przedstawiamy Wam alternatywę dla typowo letnich zajęć: biegania po lesie czy upalania się na plaży. Jedną z ciekawszych propozycji jest z całą pewnością DEVIL INSIDE – najbardziej szatańska gra tego ćwierćwiecza.

Cryo Interactive
www.cryo.com

DYSTRYBUTOR PL – CD PROJEKT
STRONA PL – www.cdprojekt.com
TERMIN WYDANIA PL – CZERWIEC
PC WIN'95/98 Min. Pentium 233, 64 MB RAM

OCENA: 7/10

troche zbyt nerwowo, lecz zdarzają się momenty, kiedy na tę przypadłość cierpi także jego przyjaciółka. Gros rozgrywki stanowi jednak walka, odbywająca się w dość przestronnych wnętrzach, gdzie – na szczęście – precyzja nie jest aż tak istotna. Schody zaczynają się w momencie, gdy trzeba poruszać się ostrożnie. Wtedy łatwo o nagłe wybuchy bezsilnej wściekłości, gdy po raz setny już przyjdzie nam wpaść do tej samej dziury (niby nic, a rąsia chodzi – przyp. AvD).

PENTAGRAM PROCESSOR

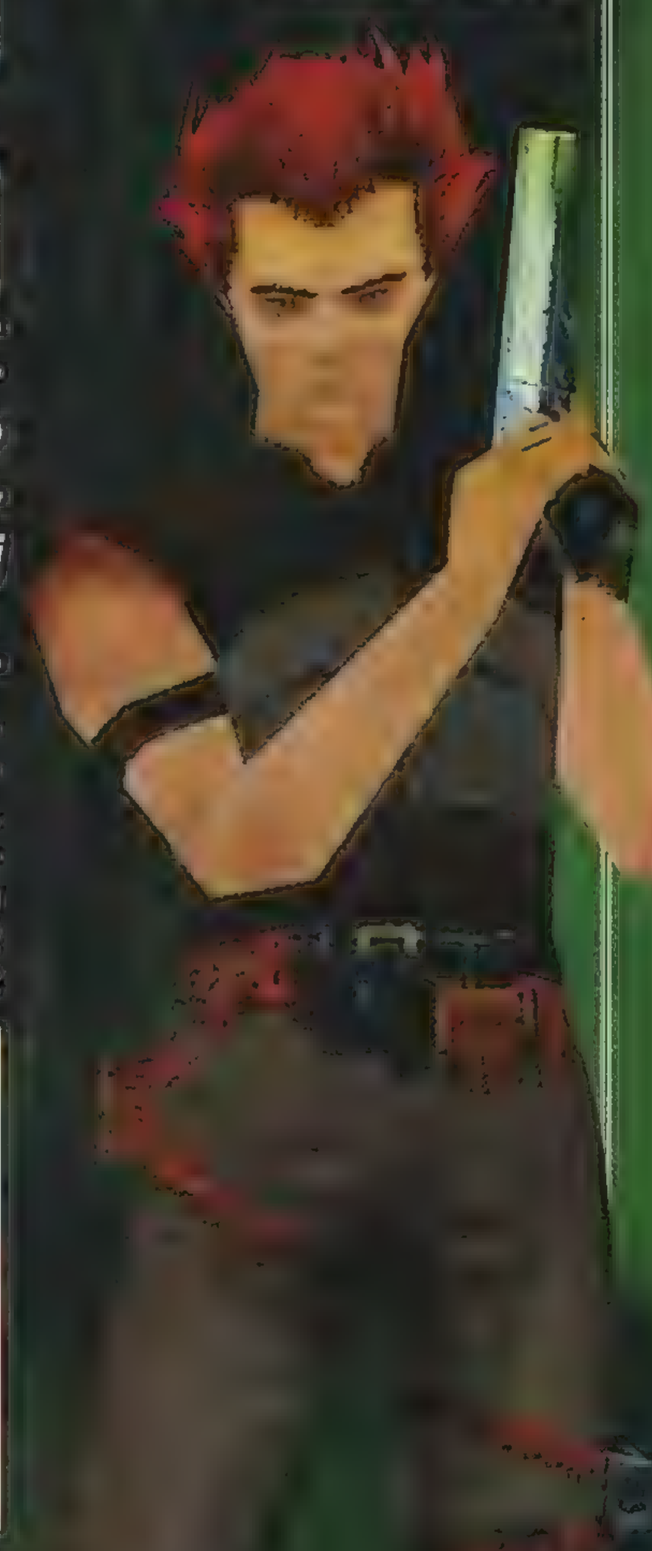
Wprawdzie gra zrealizowana została w konwencji teleturnieju, nie sposób jednak odmówić jej specyficznej atmosfery grozy, a może raczej ciągłego zagrożenia. Areną zmagań cyfrowych postaci są m.in. mroczne moczary, zapuszczone ogrody, zrujnowane, przywodzące na myśl „Rodzinę Addamsów" domostwo, zatęchłe piwnice, mroczne strychy... Potwory często pojawiają się „znikąd", co może być równie niepokojące jak sytuacja, gdy Jack T. Ripper teatralnym głosem zapowiada ich nadejście. Co ważniejsze, wydarzenia akcentowane są niepokojącą muzyką (która – nawiasem mówiąc – stanowi jeden z najmocniejszych elementów tej gry). Wykorzystane w DEVIL INSIDE tematy muzyczne krążą wokół bardzo różnych klimatów. Autorzy oferują nam sporą dawkę dobrego jazzu, lecz znalazło się tu także miejsce dla kompozycji typowo elektronicznych. Ekipa CRYO INTERACTIVE dowiodła, że zna się na artystycznym aspekcie swych produkcji. Równie dobrze dopasowanej i klimatycznej muzyki szukać można chyba tylko w FAUŚCIE (to, notabene, produkt z tej samej stajni).

Trzeba wyraźnie podkreślić, że tak naprawdę DEVIL INSIDE wygląda znacznie lepiej niż na ozdabiających tę stronę obrazkach. Ilustracje są z definicji statyczne, a zatem nie można oddać na nich całego bogactwa dynamicznie zmieniających się barw, wszystkich efektów wizualnych czy wreszcie – stanowiącej lu bardzo ważny element grafiki – gry świateł i cieni. Tak jak było to już powiedziane w numerze 77, w DEVIL INSIDE bardzo ciekawie opracowano pracę kamer, ukazujących nam rozgrywające się wydarzenia. Akcję możemy oglądać zza pleców głównego bohatera (trochę na modłę SOUL REAVER–a czy TOMB RAIDER–a), ze statycznych kamer, umieszczonych w różnych miejscach i na różnych wysokościach (przywodzi to na myśl serię ALONE IN THE DARK lub wspominany już RESIDENT EVIL 2), oraz jako obraz retransmitowany na żywo z kamery niesionej przez podążającego za nami krok w krok operatora. Każdy wymieniony sposób przedstawiania akcji ma swoje wady i zalety (najczęściej wykorzystywany jest jednak widok charakterystyczny dla gier TPP). Dodatkowo można jeszcze oglądać akcję na trzy sposoby jednocześnie, istnieje bowiem opcja aktywacji dodatkowych okien widokowych. Tak czy inaczej, opłaca się rozglądać uważnie.

BOHATER DNIA

Dochodzimy do momentu, kiedy autor (to ja!) powinien wyrazić się o grze w superlatywach lub inwektywach, w zależności od wymowy tekstu. Muszę stwierdzić, że DEVIL INSIDE to gra, która rządzi, i nie wydaje mi się, aby do czasu nadejścia ALONE IN THE DARK 4 (Edward Carnby rulz!) jakikolwiek tytuł był w stanie jej zagrozić. To prawdziwy pokaz profesjonalizmu i bardzo dobrego warsztatu autorów, którego dawno już nie miałem okazji podziwiać. Gimme some more!

Asmodeus von Dirt



Nierzadko akcja gry przerywana jest transmisjami z głównego studia, w którym toczy się teleturniej. Na zdjęciu Jack T. Ripper w towarzystwie seksownych hostess

NEWS SERVICE #80 47

Akcja tej opowieści toczy się w dalekiej przyszłości, chociaż być może to tylko kwestia kilku najbliższych miesięcy... Ja, jako zwolennik spiskowej teorii dziejów wierzę, że rządy najbogatszych państw ukrywają przed opinią publiczną znacznie więcej, aniżeli można przypuszczać. Kto wie, może już w kosmosie dryfuje próbnik z czwórką wojowników doskonałych? Ma on tylko jedno zadanie – podtrzymywać funkcje życiowe przewożonych przez siebie istot i... czekać. Kto wie, może przez lodowaty wszechświat pędzi właśnie zwiastun zarazy. Olbrzymie jajo – tak potężne, że nie imają się go nawet uderzające w nie meteoryty – które osiądzie na jakiejś planecie i zacznie się rozmnażanie. Powstaną kolonie nowożytnej dżumy, mutujące w kolejne i kolejne skupiska choroby. Na całej powierzchni globu wygenerowane zostaną następne jaja, których broni będzie nowa rasa pasożytów. Ogromne ni to pająki, ni to krowy, ni to smoki wyniszczą lokalną faunę i florę, by nikt nie był w stanie zagrozić nowej kolonii. Gdy planeta zostanie całkowicie opanowana przez zarazę, w przestrzeń kosmiczną wyruszy kolejny wirus, by opanować następne ciało niebieskie. Kto wie, być może pewnego dnia dotrze do Ziemi... Zanim jednak do tego dojdzie, dryfujący w kosmosie próbnik uaktywni się i podąży za zalążkiem zarazy. Gdy dżuma będzie opanowywać planetę, idealni wojownicy obudzą się z hibernacyjnego snu i zaczną działać – niszczyć kolonie choroby i walczyć z jej odrażającymi obrońcami.

ŁOWCY GENÓW

EVOLVA to swobodne połączenie gry zręcznościowej z elementami rozgrywek taktycznych, główny nacisk położono tu jednak na radosną eksterminację przeciwników. Rozpierduchę uskuteczniamy za pomocą czterech Łowców Genów („Genohunters" – to wymyśli li ludzie z COMPUTER ARTWORKS, nie ja!), istot idealnych zarówno pod względem proporcji, jak i konstrukcji genetycznej. Powstali w sterylnych laboratoriach następcy Czterech Pancernych mają jeszcze jedną godną uwagi cechę – potrafią asymilować kod genetyczny swych ofiar i w trybie natychmiastowym przyswajać sobie niektóre ich właściwości. Co to oznacza w praktyce? Na początku gry nasi Jeźdźcy Apokalipsy są raczej mało groźni. Jasne, mogą poszczycić się idealną konstrukcją, ale to w zasadzie wszystko. Można wybrać barwy, w jakich występować będą nasi ludzie, i jakoś zgrabnie ich ochrzcić (mój kwartet to: Jose, Maria, Lopez i Carlos). Wprawdzie, koniec końców, droga rozwoju każdej postaci zależeć będzie od gracza, ale autorzy dość wyraźnie sugerują, którego wojownika w czym wyszkolić. Jak w każdej grze zespołowej, tak i tu poszczególni członkowie ekipy mają uzdolnienia w określonych dziedzinach. I tak na przykład, Carlos to inteligent, który może czasem wykombinować coś mądrego, Maria to kawał bydlaka, Lopez jest szybki, natomiast Jose posiada „uśrednione" cechy pozostałych postaci. Jak to się ma do tego słynnego manipulowania genami? Załóżmy, że nasi pancerni dorwali jakąś przerośniętą żabę, którą po krótkich dywagacjach przerobili na stertę parującego mięsa. Teraz, o ile wystarczy substancji mutagennych (te zawarte są w śmiesznie podskakujących muchomorach – kurczę, kto by pomyślał...), można podrasować podopiecznych, korzystając z intuicyjnego menu. Ponieważ naszą ofiarą była żaba, Łowcy mogą nauczyć się wyżej skakać. Schemat ten powtarza się po każdym pojedynku – jeśli zabijemy kogoś, kto szybko biega, to nasze chłopaki także będą chyżo przebierać dolnymi kończynami. Fajną akcją jest to, że w zależności od wyboru drogi rozwoju niektóre cechy są premiowane kosztem innych. Możesz stworzyć pakera, władającego chitynowymi pazurami i ziejącego ogniem, ale mocarz ten zatraci gdzieś po drodze zdolność szybkiego poruszania się i kangurzych skoków – coś za coś. Ekipa COMPUTER ARTWORKS chwali się, że łączna ilość dostępnych krzyżówek i mutacji wynosi kilka tysięcy. Przesadzają? Zapewne tak, ale faktem jest, że – pod tym względem – swoboda działania jest w tej grze ogromna.

MUTUJ RAZEM Z NAMI

Trzon rozgrywki stanowi bieganie, skakanie i walka, co w pierwszej kolejności przywodzi na myśl krwawego HERETIC–a 2. Jest krwawo i brutalnie: jucha chlupie w butach, urywane członki wesoło rzucają się w przedśmiertnych drgawkach, a dość interaktywne środowisko drży w posa-

NAJEŹDŹCY Z KOSMOSU

Zagrożenie nadchodzące z kosmosu zawsze było dyżurnym tematem paranoików, „chcących uwierzyć". Już Wells ze swoim słuchowiskiem „Wojna Światów" narobił swego czasu niezłego zamieszania. Dziś, trudno o masową paranoję na miarę dzieła mistrza. Mamy za to masowo wypuszczane produkcje o atakach z innych planet, walkach z Obcymi czy bojach toczonych przez dzielnych astronautów. EVOLVA to zatem w prostej linii spadkobierca takich filmów, jak „Starship Troopers" czy „Alien".

EVOLVA

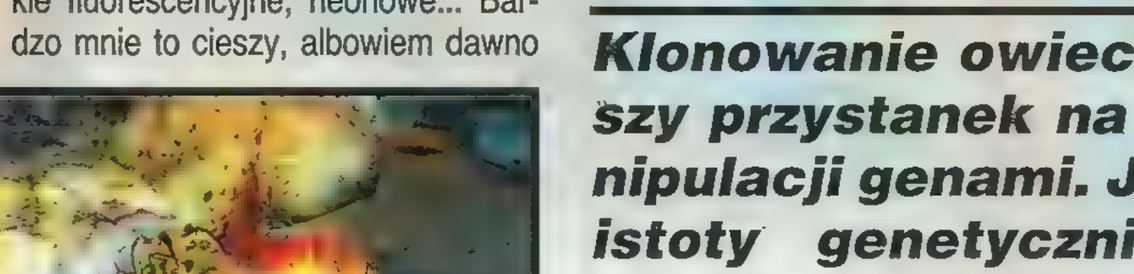
Klonowanie owieczki Dolly to dopiero pierwszy przystanek na naszej długiej drodze manipulacji genami. Już niedługo świat zapełnią istoty genetycznie doskonałe, potrafiące asymilować właściwości przeciwników i zaadaptować się do każdego środowiska.

dach. Bardzo fajnie opracowana została fizyka programu – z pochyłości toczą się urywane głowy, a walczący grzęzną, na przykład, w sypkim piasku. Drugim elementem składowym gry jest tryb taktyczny, potraktowano go jednak bardzo oszczędnie i w ogóle jest trochę zbyt uproszczony. Możemy rozkazać poszczególnym członkom kwartetu, by stali w miejscu albo biegali za przywódcą, istnieje także możliwość przełączania się pomiędzy aktywnymi wojownikami. Zastrzeżenia budzi interfejs, któremu daleko od intuicyjności. Nazbyt przypomina dziecięcą malowankę, a jego estetyka budzi sporo zastrzeżeń. Ludzie z COMPUTER ARTWORKS, którzy jak dotąd zasłynęli opracowywaniem wygaszaczy ekranu, muszą się jeszcze pod tym względem podszkolić. Z drugiej strony, jest to, jak na debiut, praca ze wszech miar udana. EVOLVA jest bowiem produktem raczej nowatorskim, a w kwestiach manipulowania życiem dość łatwo przecież zsunąć się do koryta (sic!) banału.

PSYCHODELIC GROOVE

Pewien mój znajomy, poproszony przeze mnie o komentarz na temat szaty graficznej gry, wymruczał coś na temat eksperymentów Kena Kesseya z LSD w latach 60. Wydaje mi się, że w jego słowach zawarta jest kwintesencja artystycznego aspektu gry EVOLVA – wszystko jest tu jakieś takie fluorescencyjne, neonowe... Bardzo mnie to cieszy, albowiem dawno

gra – nadzwyczaj osobliwa, przez co niektórym osobom bardzo trudno będzie przyzwyczaić się do tego dzieła. Kolory to jedno, lecz pozostaje jeszcze kwestia wyglądu programu. Pozostawiając na boku średnio udany interfejs, możemy powiedzieć, że reszta prezentuje się bardzo przyjemnie. Nie stwierdziłem żadnych rażących anomalii, chociaż rozmazane, dwuwymiarowe sprite'y, odgrywające rolę krzaków (na tę dolegliwość cierpi też DEVIL INSIDE), potrafią wywołać odruchy wymiotne. Z racji dziwnego wyglądu gry trudno jest też oczekiwać utożsamiania się graczy z Czterema Pancernymi. Można narzekać na wtórność serii TOMB RAIDER, ale wolę już wodzić oczami za tą rudą w kostiumie kąpielowym, aniżeli za stertą nienawistnego



już nie przycinałem w równie kolorową grę. Już przy ustawianiu barw naszych podopiecznych budzą się pierwsze skojarzenia z pop–artową awangardą. Mimo szczerych chęci nie udało mi się znaleźć koloru, który nie odbijałby światła i nie „zakrzywiał" wszystkiego wokół. Zapewne słowa te brzmią dziwnie, ale taka jest też i ta

mięsa, które wydaje odgłosy niczym cielna krowa (serio!).

MAMUT MÓWI MUTANT

Ciężko jest ocenić taką grę jak EVOLVA. Nie, wcale nie wymiguję się od odpowiedzialności, jednakże chciałbym być dobrze zrozumiany. Indywidualiści z COMPUTER ARTWORKS stworzyli grę ciekawą, a na pewno oryginalną. Na dobrą sprawę trudno jest ostatnimi czasy szukać równie ambitnego i inteligentnego pomysłu na grę – jakby na sprawę nie patrzeć – zręcznościową. „Jest super, jest super, więc o co ci chodzi?" (jak śpiewał swego czasu Muniek Staszczyk). O co mi zatem chodzi? O to, że coś jednak nie zaiskrzyło do końca i program dość szybko idzie w odstawkę, na zapyziały, boczny tor. Z drugiej strony, te godziny spędzone na mutowaniu i mordowaniu (kolejność dowolna, zapewniam) to czas spędzony miło, zwłaszcza gdy w gorące letnie miesiące nie chce się robić niczego konstruktywnego.

Mamuttois von Dirt

Computer Artworks/Interplay
www.interplay.com

DYSTRYBUTOR PL – LEM
STRONA PL – NIEZNANA
TERMIN WYDANIA PL – NIEZNANY
PC WIN'95/98 Min. Pentium 233, 32 MB RAM

OCENA: 6/10

Może za wcześnie jeszcze na mówienie o jakiejkolwiek poprawie sytuacji na rynku gier przygodowych, które od dłuższego czasu są mocno zaniedbywane przez producentów, lecz z całą pewnością można stwierdzić, że

spodobała. Może troszeczkę ze względu na sentyment do starych, dobrych czasów, lecz przede wszystkim dlatego, że jest to tytuł w każdym calu zrobiony profesjonalnie, zgodnie ze starymi, sprawdzonymi regułami sztuki. Tu nie ma miejsca na nie przetestowane nowinki, na fajerwerki dodawane w ostatniej chwili, bez sprawdzenia, na ile są użyteczne. Każdy element THE LONGEST JOURNEY, od ikon i systemu inventory aż po opcje odtwarzania obejrzanych już przerywników animowanych, został starannie przemyślany przez jego twórców. Gra się nie wiesza, nie sprawia problemów, łatwo ją obsługiwać, a ponadto (i przede wszystkim) może pochwalić się znakomitą, wciągającą fabułą. Ale po kolei...

FAR, FAR AWAY...

The LONGEST JOURNEY pod względem klimatu i fabuły jest połączeniem gry fantasy i SF. Jak to możliwe? Dzieje się tak dlatego, że akcja toczy się tu na dwóch płaszczyznach równocześnie. A może bardziej właściwe byłoby określenie: „w dwóch światach równoległych"? Jeden z nich, Arkadia, to klasyczne uniwersum fantasy, w którym spotykamy smoki, duchy drzew, zaklęcia i wszystkie inne atrybuty tak charakterystyczne dla fantastyki magicznej. Z kolei Stark to świat SF, coś jakby Ziemia za około 100–200 lat – wszystko jest prawie tak samo, jak u nas, poza różnymi nowinkami technicznymi, koloniami na najbliższych planetach Układu Słonecznego i tak dalej. Bohaterką gry jest April Ryan, osiemnastoletnia studentka mieszkająca w Wenecji i dorabiająca w pobliskim

barze jako kelnerka. Od jakiegoś czasu jest ona prześladowana przez przedziwne koszmary senne. Śnią się jej niesamowite stworzenia, dziewicza przyroda, słowem – inny świat. Najgorsze zaś jest to, że jej senne doświadczenia wydają się być niebezpiecznie realne. April zaczyna obawiać się o własne zdrowie psychiczne, nie jest pewna, czy jej sny rzeczywiście są tylko snami. Dzieje się tak przynajmniej do czasu, gdy innym mieszkańcom Wenecji również nie przydarzą się takie dziwne historie, i to w dodatku na jawie. Staje się jasne, że coś złego (a w każdym razie niecodziennego) zaczyna się dziać w świecie Arcadii.

pojawienie się takiej możliwości dobrze rokuje na przyszłość. THE LONGEST JOURNEY jest całkowicie klasyczną grą przygodową, tyle że w oprawie graficznej na miarę dzisiejszych czasów i z nowoczesnym interfejsem. Gdybyście zapytali: „Co nowego prezentuje sobą ta gra?", to przyznaję, że ciężko byłoby mi odpowiedzieć, a to z tego prostego względu, iż produkt ten właściwie nie jest nowatorski. To gra jak najbardziej klasyczna, w pozytywnym znaczeniu tego słowa... i właśnie dlatego tak bardzo mi się

E=MC2

Jak się później okaże, obydwa plany są ze sobą powiązane i na skutek zaburzenia równowagi czasoprzestrzeni zaczynają się przenikać. April, z czego na początku nie zdaje sobie sprawy, jest shifterem, czyli osobą obdarzoną niepowtarzalną mocą, która pozwala na przechodzenie z jednego świata do drugiego. To, co z początku było niekontrolowanymi snami–wizjami, stanie się umiejętnością, nad którą będziesz mógł panować. Okaże się też (jakżeby inaczej!), że jesteś jedyną osobą, która może uratować obydwa światy przed zagładą. W Stark toczy się zażarta walka między Dobrem i Złem, a konkretniej – między Matką Naturą, obleczoną w ciało srebrnego smoka, a Chaosem. Jeżeli Chaos zwycięży, cały Stark pogrąży się w ciemności, a razem z nim prawdopodobnie zginie Arcadia. Połączenie „nowoczesnego" sarkazmu April z realiami fantastycznego świata Stark daje zabawne efekty, podobnie jak miało to miejsce w grze SIMON THE SORCERER. Jej komentarze i reakcje często są zaskakujące, przeważnie zaś wywołują uśmiech na ustach gracza. Humorystyczne akcenty urozmaicają zabawę, nie są jednak na tyle nachalne, by zrobić z THE LONGEST JOURNEY grę satyryczną (jak wspomniany SIMON). Trudno też byłoby określić TLJ jako superpoważną przygodówkę, jednak ma w sobie to coś, co nadaje tego rodzaju grom niepowtarzalny klimat.

GRAFFICA

Na ten stan rzeczy wpływa (między innymi) rewelacyjna opra-

KRÓTKI PRZEGLĄD GŁÓWNYCH BOHATERÓW

April Ryan – główna bohaterka gry, właśnie skończyła osiemnaście lat. Uczy się w prywatnej szkole malarstwa i rzeźby. Ma nadzieję zostać znaną malarką i wyjechać z Wenecji, którą uważa za nudną, pozbawioną jakichkolwiek atrakcji dziurę. Wieczorami pracuje jako kelnerka w pobliskim barze, podobnie jak kilkoro z jej znajomych ze studiów. Chociaż z początku nie zdaje sobie z tego sprawy, dysponuje unikalną mocą przenoszenia się pomiędzy światem Stark a Arcadią. Czyni to z niej jedną z pierwszych osób, które orientują się, iż zaczyna się dziać coś złego. Jest również jedyną osobą, która może przeciwstawić się Chaosowi. April jest wygadana, bystra, często złośliwa (w szczególności w stosunku do swojego sąsiada Zacka, którego uważa, zresztą nie bez powodu, za palanta). Model jej postaci jest w tej grze jednym z najładniej wykonanych i animowanych – warto zwrócić uwagę na to, jak chodzi, w jaki sposób się zachowuje i tym podobne drobiazgi.

Charlie – najlepszy przyjaciel April, barman. W odróżnieniu od Zacka jest dobrze wychowany i często ma wiele ciekawych rzeczy do powiedzenia. Pomoże Ci poznać świat gry – na początku jego porady są bardzo cenne. Zawsze możesz wypytać go o to czy o tamto, nigdy nie odmówi rozmowy.

Stanley – chorobliwie skąpy, zrzędliwy, lecz wyrozumiały i w gruncie rzeczy sympatyczny. Jest właścicielem baru, w którym pracuje April. Nie znosi słowa „pensja", jak sam twierdzi, stwierdzenie „nie pracuję" przyprawia go o ból głowy. Na wszelkie możliwe sposoby stara się opóźnić moment, w którym będzie musiał wypłacić pracownikom należne im pieniądze. W razie problemów możesz jednak liczyć na jego pomoc.

Fiona – jedna z sąsiadek naszej bohaterki. Od samego początku jest zamieszana w akcję, gdyż podobnie jak April staje się świadkiem dziwnych zdarzeń, które zapowiadają kłopoty w Arcadii. Z Fioną bez skrępowania możesz porozmawiać o swoich najdziwniejszych snach – z pewnością dochowa tajemnicy.

Cortez – tajemniczy sąsiad April, starszawy latynos o dziwnie bystrym spojrzeniu. Pomimo iż – jak się zdaje – nigdzie nie pracuje i nie wygląda na wykształconego, potrafi się wypowiedzieć na każdy temat, co może sugerować, że nie jest tym, za kogo stara się uchodzić. Jest jedyną osobą, która w początkowych fazach gry jest w stanie pomóc April i objaśnić jej, co jej się przydarzyło. Chadza własnymi ścieżkami, często ciężko go zlokalizować, wydaje się nieco dziwny, lecz powinieneś mu zaufać – z jego pomocą może uda Ci się wykonać misję i uratować świat.

THE LONGEST JOURNEY

Odmiana przygodówek typu „point&click" powoli przechodzi już do lamusa. Historia zna jednak sporo przypadków nieoczekiwanych powrotów do starych kanonów, w dodatku czasem w pełni udanych – niewykluczone, że THE LONGEST JOURNEY jest taką właśnie grą.

wa graficzna. Wszystkie tła są ręcznie rysowane i prezentują się znakomicie – zwłaszcza kolorowa i różnorodna Arkadia zachwyca przepięknymi panoramami. Innym szczegółem, który niechybnie przyciąga wzrok, jest wykonanie postaci – są to bowiem modele trójwymiarowe, mimo iż tła

wykonano jako bitmapy! Postacie są bardzo ładnie (twarze wreszcie wyglądają jak twarze, a nie jak zdjęcie naklejone na saperkę), zaś ich animacja to prawdziwy majstersztyk. Sposób, w jaki April siada na kanapie, może wywołać rumieniec wstydu u niejednego obrońcy moralności, zaś u wszystkich innych burzę oklasków. Postacie chodzą wykonując naturalne ruchy, rozmawiając również gestykulują (a nie stoją na baczność, jak w niektórych innych grach) itp. Jednym słowem, mogę powiedzieć, że animacja jest tu przygotowana na najwyższym poziomie. Nie da się ukryć, że ma to zasadniczy wpływ na moją ocenę oprawy graficznej, gdyż rzadko która przygodówka może poszczycić się tak znakomicie wykonanym modelem ruchu.

W LEWO? W PRAWO?

Kolejną bardzo mocną stroną tej gry jest nieliniowość scenariusza, i to wzorcowa. Aby dokładniej przedstawić, o co mi chodzi, posłużę się małym przykładem. W pierwszym rozdziale April rozmawia z właścicielem baru Stanem, który proponuje jej pracę. Jeżeli się zgodzisz, zostajesz na noc w jego knajpie i jesteś świadkiem pewnego interesującego zdarzenia. Gdy następnego dnia rano spotykasz Fionę, okaże się, że ona również przeżyła coś zaskakującego, i o tym Ci opowie. Drugą możliwością jest odmówienie Stanleyowi. Wtedy wieczór spędzasz z Fioną i to jej wizję podziwiasz (w postaci animacji kończącej pierwszy rozdział), natomiast o wydarzeniach w barze dowiadujesz się od ludzi, którzy tam byli. Wszystkie postacie w grze żyją własnym życiem, a Twoje decyzje mają realny wpływ na przebieg wydarzeń. Fakty, które wydarzyły się wcześniej, znajdują potwierdzenie w dialogach i zachowaniu innych postaci, dzięki czemu rzeczywiście masz wrażenie uczestnictwa w fabule gry. Niewiele widziałem przygodówek, w których by tak zręcznie rozwiązano tę kwestię. Nagrodą za niekonwencjonalne rozwiązania niektórych problemów są dodatkowe sekwencje filmowe – w związku z tym warto co jakiś czas robić save'y – tak na wszelki wypadek, by później móc spróbować zadziałać w inny sposób i zobaczyć, co się stanie, jeśli wybierze się alternatywne rozwiązanie...

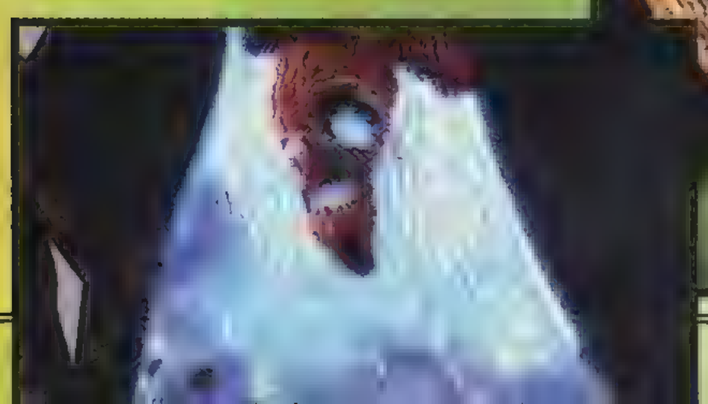
Wszystkie najważniejsze dialogi zapisywane są w dzienniku April, dzięki czemu unikniesz sytuacji, kiedy to nie możesz iść naprzód, bo zapomniałeś, co należy teraz zrobić. Tu przypomina się GABRIEL KNIGHT, w którym również można było odsłuchać wszystkie dialogi. Równie znakomitym pomysłem jest możliwość ponownego odtworzenia już widzianych sekwencji FMV – dlatego że czasami coś się przeoczy i warto wrócić,

a poza tym rzeczone sekwencje są niezwykle ładnie wykonane i naprawdę miło jest je obejrzeć raz jeszcze.

KLIMACIK

Jednym z najważniejszych atutów THE LONGEST JOURNEY jest klimat. Już od samego początku zabawy mamy tu do czynienia z czymś dziwnym, z tajemnicą, która wymaga rozwikłania. W miarę rozwoju akcji sytuacja staje się coraz bardziej niepokojąca, ale i fascynująca zarazem. Tak właśnie powinna być zbudowana fabuła dobrej przygodówki, wciągająca już od pierwszych scen, i tak właśnie jest w przypadku THE LONGEST JOURNEY. Jest to znakomita gra, którą polecam wszystkim entuzjastom przygodówek – umożliwi Wam ona odpoczynek od dziwacznych rozwiązań nowoczesnych gier–hybryd i przeżycie wspaniałej przygody w klasycznym stylu.

Frogger



Funcom

www.funcom.com

DYSTRYBUTOR PL – PLAY-IT
STRONA PL – NIEZNANA
TERMIN WYDANIA PL – NIEZNANY
PC WIN'95 Min. Pentium 200, 32 MB RAM

OCENA: 8/10

W tej grze we właściwych proporcjach zmieszano najprzyjemniejsze elementy z innych gier i dano dobrą oprawę. Efektem jest niezwykle fajna i wciągająca gierka. Koncepcję poruszania się obiektów zaczerpnięto z DESCENT–a. Możemy pochylać pojazd góra–dół, skręcać lewo–prawo, wykonywać ślizgi w prawo i lewo oraz w górę i w dół. Do tego formuła z Q3, tzn. zawody, przechodzenie do wyższych etapów, walka z równorzędnym przeciwnikiem (używają czata jak boty z Q albo UT). Trzeci element mieszanki to kapitalny klimat fantasy.

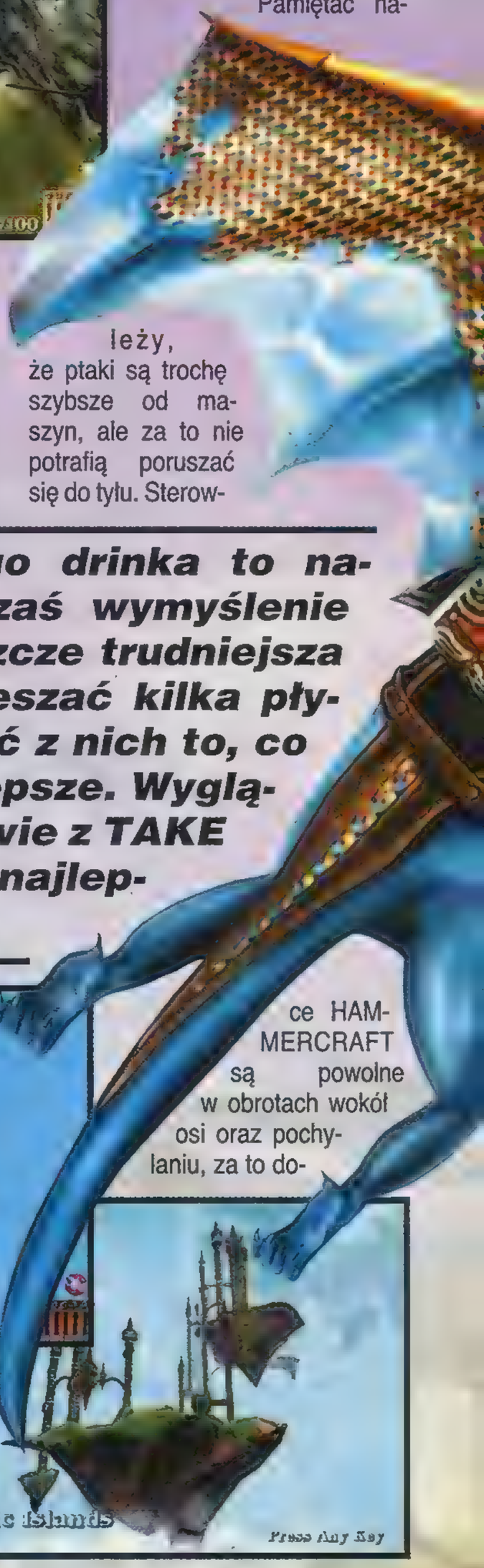
DOBIERAMY SKŁADNIKI

Na początek intro. Po arenie gania się kilka osobistości: dziwny facecik w latającym czajniku, niewielki człowieczek na wielgachnej jaszczurce i trzech panów na drapieżnych ptakach. Do tego ich ofiara, czyli sterowiec, który pod koniec płonie i z graczją osiada na piasku. Pierwszym krokiem na drodze do sławy jest stworzenie postaci. Wymyślasz fantazyjne imię, wybierasz facjatę... i start. Pierwszą decyzją jest wybór stopnia trudności rozgrywki. Ostrzegam – nie wârto szarżować.

Z CZEGO WYBRAĆ?

Funkcjonują tu cztery klany. Każdy z nich oferuje sześć rodzajów uzbrojenia i tyle samo latających „pojazdów". Przy pierwszym uruchomieniu gry można się zaciągnąć w szeregi jedynie dwu z nich. Pierwszym są dosiadający ogromnych jaszczurów LIZARD RIDERS. Nowicjusze ujeżdżają coś, co przypomina ogromnego jaskiniowego nietoperza; bardziej zawansowani przesiądą się na uskrzydlonego węża, a bossowie mogą się umościć na grzbiecie przerażającego, dwugłowego potwora. Do swoich wierzchowców „gadzi jeźdźcy" mocują głównie bronie zatruwające i podpalające. Drugi klan to MAGION. W hangarze tej grupy stoi najdziwniejszy zestaw przedmiotów. Podstawowy pojazd to latający dywan, bardziej zaawansowani dosiadają latającej lampy Aladyna. Dalej jest jeszcze dziwniej: beczka ze skrzydłami, karoca, czajnik do herbaty oraz latająca (a co, może ma być pływająca?!) galera. Jeśli chodzi o uzbrojenie, to dostajemy całkiem przyjemny zestaw magicznych podpalarek oraz zamrażarek, okraszony laserem. Teraz pora na dwa pozostałe klany. HAMMERCRAFT to wielbiciele sterowców, dużych i powolnych, ale za to potężnie opancerzonych i obładowanych wszelkiego rodzaju uzbrojeniem. Broń tę najłatwiej opisać zdaniem: „Nic na siłę, wszystko młotkiem". W zestawie znajduje się klasyczna snajperka, minigun oraz coś, co przypomina podwójne działo okrętowe. Ostatnim klanem są SKY KNIGHTS. Dosiadają oni wielkich drapieżnych ptaków, a ich największy „model" jest dwugłowy. Uzbrojenie jest dość „klasyczne": działko strzelające kamieniami, kusza i jeszcze kilka zabawek.

Najbardziej uniwersalne są pojazdy MAGION – poruszają się w każdym kierunku, trudno się temu dziwić, wszak napędza je magia! Podobnie jaszczurki LIZARD RIDERS oraz ptaszyska SKY KNIGHTS – szybko poruszają się do przodu, zgrabnie skręcają, gorzej jest ze ślizgami na boki. Pamiętać należy, że ptaki są trochę szybsze od maszyn, ale za to nie potrafią poruszać się do tyłu. Sterowce HAMMERCRAFT są powolne w obrotach wokół osi oraz pochylaniu, za to dobrze wykonują ślizgi, zwłaszcza w górę i w dół.



Zrobienie dobrego drinka to naprawdę sztuka, zaś wymyślenie go to sprawa jeszcze trudniejsza – należy tak zmieszać kilka płynów, aby wydobyć z nich to, co uważamy za najlepsze. Wygląda na to, że panowie z TAKE 2 uczyli się od najlepszych barmanów!

JAK TO GRA?

Na początek będzie najniższa, „żelazna" liga. Wygrywając kolejne ligowe mecze, biorąc udział w treningach oraz wykonując zlecone misje, zdobywasz pieniądze na zakup i udoskonalanie broni. Z czasem dorobisz się kasy na lepszego wierzchowca. Cała rozgrywka polega na walce, ciągłej walce z innymi wariatami. Przyjmijmy, że wraz ze swoim jaszczurem jesteś w górskiej dolinie. Dołem płynie strumień, a kilkaset metrów przed Wami, na wyniosłej skale, stoi za-

TTP czy FPP

Flying Heroes jest jedną z gier, które pozwalają wybierać między widokiem z perspektywy pierwszej osoby lub zza pleców bohatera. Przełączania między trybami można dokonywać w trakcie gry bez żadnych dodatkowych utrudnień. Zacznijmy od widoku z oczu bohatera. Jest on bardzo podobny do tego, jaki oferuje nam większość gier FPP. U dołu ekranu znajduje się wizerunek aktualnie wybranej broni, a po środku ekranu celownik. Celowanie i precyzyjne sterowanie naszym „pojazdem" nie sprawia problemów. Po uruchomieniu widoku zza pleców mamy do wyboru dwa ustawienia odległości kamery. Zamiast celownika mamy coś w rodzaju wskaźnika laserowego. Kamera, niestety, ustawiona jest pod stałym kątem, niezależnym od położenia „pojazdu", zdarza się, że celownik znika z ekranu, co powoduje problemy z celowaniem i sterowaniem.

FLYING HEROES

Take 2/Illusion Softworks

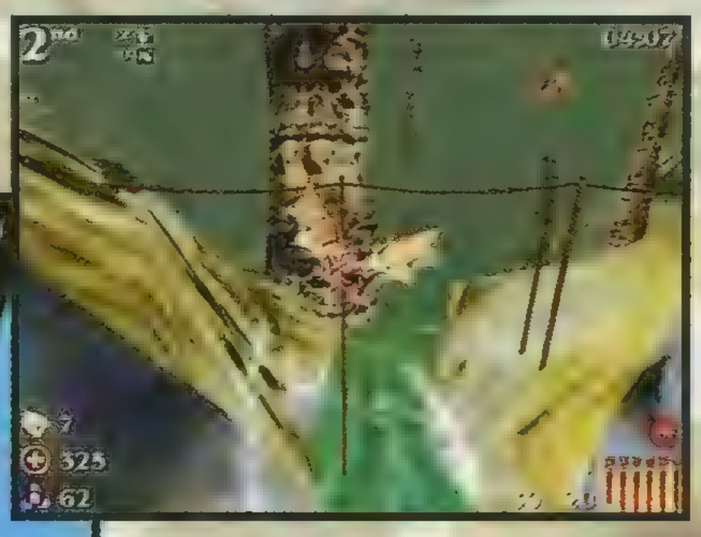
www.illusionsoftworks.com

DYSTRYBUTOR PL – PLAY-IT
STRONA PL – www.playit.com.pl
TERMIN WYDANIA PL – JEST
PC WIN'95/98 Min. Pentium 166, 64 MB RAM

OCENA: 7/10

mek. Wokoło niego toczy się walka. Ruszasz, widzisz jak przestrzeń wokół zamku przecinają chmary pocisków, zarówno zwykłych, jak i magicznych. Podlatujesz, bierzesz na cel podpalony już przez kogoś sterowiec – kilka strzałów i już jest oblepiony trującą mazią. Teraz szybki unik. Przelatujesz nad nim i wykonujesz szybki zwrot – jednocześnie ładujesz miotacz ognia. Jeden strzał i sterowiec spada... Teraz tylko szybkie nurkowanie i kilka uników, bo Twoim wyczynem zainteresował się pilot dywanu. Leci prosto na Ciebie i wypluwa magiczne pociski. Obracasz się i strzelasz. Trafiasz, mijacie się. Wznoszenie i zwrot. Tym razem jest bliżej, strzela kulą ognia. Spóźniony unik... płoniesz... Na odchodnym Tobie też udaje się go zapalić. Szybko, trzeba zgasić ogień. Kąpiel w rzece i już w porządku!

Do tego dochodzą bonusy, takie jak z QUAKE–a: a więc chwilowa nieśmiertelność, przyśpieszenie, niewidzialność, zwiększenie mocy broni. Należy też wspomnieć, że oprócz misji, kiedy to trzeba zdobyć jak najwięcej fragów, istnieją też takie, w których można brać udział w... grze w berka. Polega ona na tym, że każdy ma pewien czas i jeśli zostanie „zberkowany", czas ten zaczyna się kurczyć. Gdy spadnie do zera, delikwent odpada. Oczywiście czas można odzyskiwać, walcząc z pozostałymi uczestnikami zabawy.



OKIEM JASZCZURKI

Niezaprzeczalną zaletą FH jest grafika – soczysta, szybka, bajecznie kolorowa. Jest tu kilkanaście bardzo plastycznie przedstawionych aren, a każdą przygotowano w innym klimacie. Na jednej jest zainstalowana w kraterze wulkanu fabryka, w innej trzeba walczyć wokół stojącego na wzgórzu zamku i wiszących w powietrzu wysp, są też zarośnięte grzybami podziemia. Większość lokacji zawiera elementy ruchome, takie jak np. wielkie ostrze, zawieszone pod sufitem w piaskowej świątyni, lub most zwodzony w zamku. Pojazdy cieszą oko, są nieźle zaprojektowane, animowane i mają ładne kształty. Na koniec warto wspomnieć o efektywności uzbrojenia. W powietrzu jest aż gęsto od magii i ognia. Magia jest po prostu magiczna, ogień gorący, a trucizna zielona...

Opracowanie audio nie jest już tak dobre, ale trzyma poziom. Nieźle oddano przestrzenność dźwięku, ale muzyka na tym tle nie wypada najlepiej – nie przeszkadza i ma szybkie tempo, ale pozbawiona jest klimatu. To właściwie jedyny element, nad którym należałoby jeszcze popracować.

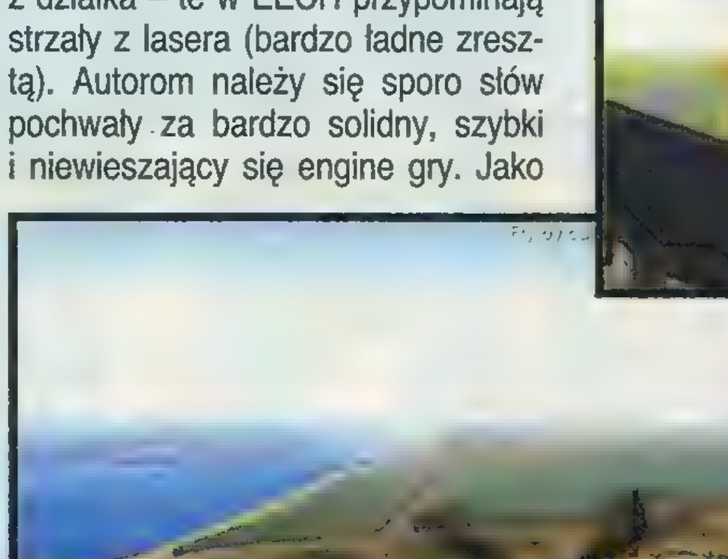
FRAG IT!

W FH mamy do czynienia z mieszanką wielu różnych gier oraz garścią nowych pomysłów. Jeśli o mnie chodzi, to bardzo mi to odpowiada. Całość jest szybka, klimatyczna i bardzo wciągająca. Jeśli kogoś bawią klimat fantasy oraz QUAKE–owe „deathmatche", a jednocześnie nie boi się sporej trójwymiarowości, koniecznie powinien zaopatrzyć się w FH. Zabawa gwarantowana!

TopGun

Kiedy graliście ostatnio w naprawdę dobry symulator lotu śmigłowcem? Taki posiadający fajny klimat, nie będący na bakier z realizmem oraz mogący się pochwalić ładną grafiką? Muszę się przyznać, że ja przycinałem w taki bardzo dawno temu. Ostatnie symulatory, czyli GUNSHIP! i KA–52 TEAM ALLIGATOR, sprawiały wrażenie niezbyt dopracowanych. Ich autorzy mieli raczej mgliste pojęcie, jak połączyć realizm z przystępnością dla przeciętnego gracza, aby osiągnąć sukces rynkowy. Zgodnie z przysłowiem, że „gdzie dwóch się bije, tam trzeci korzysta", między dwa wyżej wymienione tytuły wcisnęła się gra firmy RAZORWORKS, która nosi chyba najdłuższy w historii symulatorów tytuł ENEMY ENGAGED: RAH–66 COMANCHE VERSUS KA–52 HOKUM (skrót brzmi EECH). Nowy symulator jest kontynuatorem APACHE–HAVOC. Jego poprzedniczka była grą dobrą, jednak zawierała kilka dużych błędów. Programiści z RAZORWORKS tym razem postanowili wydać towar, który byłby owych wad pozbawiony, a posiadał wszystkie plusy pierwowzoru oraz kilka rzeczy nowych. W efekcie otrzymaliśmy grę wyśmienitą w każdym prawie calu!

Autorzy wzięli na warsztat następną generację śmigłowców po występujących w poprzedniej grze Apache'u i Havocu. Dostajesz znowu dwie maszyny, po jednej na każdą stronę: Comanche'a i Alligatora (czyli dwumiejscowego Hokuma). Każdy z tych helikopterów reprezentuje najwyższy poziom techniki wojskowej obu największych potęg militarnych świata. Z tego względu, że Alligator jest maszyną stojącą technicznie o klasę niżej, latanie nim – ze względu na pewne braki w awionice – postawi przed Tobą większe wyzwanie, niezależnie od tego, czy znajduje się na widoku, czy nie – jest wykonany z niezwykłą pieczołowitością. Np. w każdym transporterze widać poszczególne skrzynki czy wyrzutnie granatów dymnych. Czasem zobaczysz wystającego z wieżyczki dowódcę, obsługującego cekaem. Czyżby autorzy byli zapalonym modelarzami redukcyjnymi? ;–) Teren, podobnie jak w APACHE – HAVOC, jest bardzo plastycznie pofałdowany. W czasie lotu często napotykasz rzeki, lasy oraz linie energetyczne, jednak poza miastami brakuje zwykłych budynków, tj. takich, które nie posiadają znaczenia wojskowego. Duży minus należy się autorom za fatalnie odwzorowanie lasu, który w tej grze jest znowu tylko dodatkową bryłą, nałożoną na teren, z dostawionym rzędem drzew, wolno stojących przy jego ścianie. Lecąc nad lasem zawsze miałem wrażenie, że lecę nad łąką, a nie nad borem! Efekty graficzne, wszelkie wybuchy są przedstawione bardzo ładnie. Niestety, nie udało się chłopakom z RAZORWORKS dobrze oddać strzałów z działka – te w EECH przypominają strzały z lasera (bardzo ładne zresztą). Autorom należy się sporo słów pochwały za bardzo solidny, szybki i niewieszający się engine gry. Jako ciekawostkę podaję, iż można podmienić teksturę twarzy pilota/strzelca na własną.



GAŁY - WYCHODZIĆ!

Tym, co odróżnia symulatory RAZORWORKS od całej masy innych, jest niesłychane przywiązanie uwagi do szczegółów modelowanych obiektów. Każdy czołg, samolot czy łazik – niezależnie od tego, czy znajduje się na widoku, czy nie – jest wykonany z niezwykłą pieczołowitością. Np. w każdym transporterze widać poszczególne skrzynki czy wyrzutnie granatów dymnych. Czasem zobaczysz wystającego z wieżyczki dowódcę, obsługującego cekaem. Czyżby autorzy byli zapalonym modelarzami redukcyjnymi? ;–) Teren, podobnie jak w APACHE – HAVOC, jest bardzo plastycznie pofałdowany. W czasie lotu często napotykasz rzeki, lasy oraz linie energetyczne, jednak poza miastami brakuje zwykłych budynków, tj. takich, które nie posiadają znaczenia wojskowego. Duży minus należy się autorom za fatalnie odwzorowanie lasu, który w tej grze jest znowu tylko dodatkową bryłą, nałożoną na teren, z dostawionym rzędem drzew, wolno stojących przy jego ścianie. Lecąc nad lasem zawsze miałem wrażenie, że lecę nad łąką, a nie nad borem! Efekty graficzne, wszelkie wybuchy są przedstawione bardzo ładnie. Niestety, nie udało się chłopakom z RAZORWORKS dobrze oddać strzałów z działka – te w EECH przypominają strzały z lasera (bardzo ładne zresztą). Autorom należy się sporo słów pochwały za bardzo solidny, szybki i niewieszający się engine gry. Jako ciekawostkę podaję, iż można podmienić teksturę twarzy pilota/strzelca na własną.

JAK TAM Z REALIZMEM?

Awionika może działać w dwóch trybach – uproszczonym i realistycznym. To ustawienie wpływa wyłącznie na realizm desygnowania celu. W trybie uproszczonym masz za zadanie tylko nacisnąć spust i ew. przełączać cele. W trybie realistycznym pod Twoją kontrolą są wszystkie systemy celownicze: np. możesz dowolnie zmieniać pole skanowania radaru. Przy modelowaniu samego lotu autorzy uwzględnili wszystkie najważniejsze zjawiska związane z dynamiką lotu wiropłatów, m.in.: prądy powietrzne, efekt przyziemny, utrata mocy w wirze pierścieniowym czy przeciągnięcie płata powracającego. Jeśli jednak nie czujesz się na siłach prowadzić śmigłowiec w tak realistycznym środowisku, możesz powyłączać co bardziej denerwujące efekty. Mimo to EECH nie wznosi się na wyżyny realizmu lotu śmigłowców. Aby uczynić grę łatwiejszą, autorzy pokusili się o dodanie obu maszynom trochę więcej mocy silników. W efekcie pilotaż jest o wiele łatwiejszy niż prawdziwego śmigłowca. Sam model lotu Comanche'a prawie w ogóle nie różni się od modelu lotu Alligatora. „Hokum B" ma tylko lepsze parametry wznoszenia oraz prędkość maksymalną. Na obu śmigłowcach można wykonać niektóre figury akrobatyczne, np. pętlę. Ciekawym elementem, również podbudowującym realizm, są animacje „kukiełek" członków załogi. EECH wyznacza tu całkiem nowe standardy, gdyż kątem oka widzisz Twojego strzelca, obsługującego awionikę. Jeśli włącza on jakiś system, widzisz, jak jego ręką wędruje do danego przełącznika na pulpicie. Niektórzy mogą nazwać to zbędnym wodotryskiem, jednakże świadomość, że zawsze mogę się odwrócić i spojrzeć, co robi strzelec, bardzo podnosi nastrój.

NO WŁAŚNIE, A KLIMACIK?

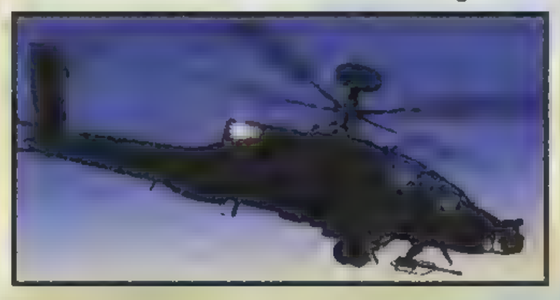
Ta gra naprawdę sprawi, że będziesz chciał polecieć na jeszcze jedną misję, i jeszcze jedną – i tak

APACHE – HAVOC

Była to pierwsza gra specjalizującej się w symulatorach śmigłowców brytyjskiej firmy RAZORWORKS. Z powodu bycia produktem niejako „dziewiczym" nie była pozbawiona wad. Przede wszystkim – dynamiczne kampanie były monotonne, celów było mało, a oddziały naziemne nie walczyły między sobą. Także Sztucznej Inteligencji można było wiele zarzucić, czasem nie potrafiła dać sobie rady nawet z prostymi zadaniami. APACHE – HAVOC mógł jednak pochwalić się wyśmienitą grafiką, bardzo plastycznym ukształtowaniem terenu oraz całkiem niezłym modelem lotu. Niestety, grze zabrakło także należytej promocji i w efekcie przeszła bez większego echa.

Havoc

Apache



ENEMY ENGAGED

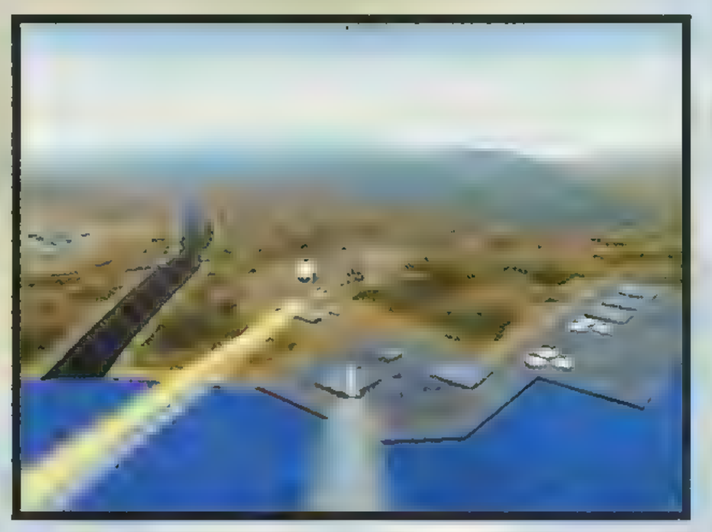
RAH-66 COMANCHE VS. KA-52 HOKUM

Gra z RAH-66 Comanche w nazwie kiedyś już była, a i z KA-52 też. No to czego jeszcze nie było? Takiej z obydwoma maszynami razem? No więc proszę bardzo – teraz już jest. Naprawdę, paru programistów udowodniło, że dla chcącego nie ma nic trudnego...

aż do rana... EECH oferuje trzy bardzo ciekawe i wciągające dynamiczne kampanie: Liban, Jemen oraz Tajwan. W każdej występuje ponad 1200 różnych obiektów, więc celów pod dostatkiem i na pewno nie będziesz w czasie misji narzekał na nudę.

niająca się całość. Przykładem tego może być akcja zdobycia lotniska przeciwnika. Najpierw trzeba bazę „zmiękczyć", następnie wysłać kogoś na zwiad, aby ocenił straty przeciwnika, a na koniec wysłać śmigłowce z wojskami, które tę bazę zdobędą. Jednakże już samo „zmiękczenie"

Godną uwagi rzeczą jest to, że wszystkie rodzaje sił zbrojnych naprawdę występują jako jedna, uzupełniająca się całość. Przykładem tego może być akcja zdobycia lotniska przeciwnika. Najpierw trzeba bazę „zmiękczyć", następnie wysłać kogoś na zwiad, aby ocenił straty przeciwnika, a na koniec wysłać śmigłowce z wojskami, które tę bazę zdobędą. Jednakże już samo „zmiękczenie" może stanowić pewne wyzwanie. W pierwszej kolejności powinno się niszczyć w bazie budynki „produkujące" nowe samoloty, helikoptery bądź pojazdy (czyli także SAM–y). Przypomina to trochę taktyki znane z RTS–ów. W czasie wykonywania swojego zadania możesz za pomocą odpowiednich komunikatów radiowych tworzyć misje wspomagające własną, np. poprosić o wsparcie lotnicze. Na pomoc możesz też wezwać artylerię oraz wszystkie przyjacielskie jednostki lotnicze w pobliżu. EECH ma wspaniale wyważony poziom trudności – nie jest zbyt trudna, ale przy włączonych wszystkich opcjach realizmu gra staje się już dużym wyzwaniem. Szczególnie misje rozpoznawcze mogą sprawiać dużo problemów, gdyż wymagają bezpośredniego podejścia do obiektu, nierzadko strzeżonego przez kilka SAM–ów, na minimum 0,5 km.



W czasie lotu istnieje możliwość zmieniania (także dodawania) punktów nawigacyjnych. W ten sposób można bez wyłączania autopilota omijać wszystkie napotkane nagle niespodzianki (SAM, AAA) oraz wykorzystywać rzeźbę terenu (która w rzeczywistości może wyglądać trochę inaczej niż na mapie w czasie planowania misji).

Komunikaty dźwiękowe wykonano dobrze. Są wyraźne, ale posiadają przy tym realistyczny łoskot. W EECH nigdzie nie ma muzyki. Autorzy wyszli z założenia, że nikt nie siedzi godzinami w menu wstępnym, a w menu mapy i tak słychać nasłuch radiowy.

KILKA SŁÓW NA KONIEC

Troszkę brakowało mi w grze filmików. Sądzę, że wcale nie trzeba było do ich stworzenia zaprzęgać następnych grafików – można by je z powodzeniem stworzyć za pomocą engine'u gry. Radosną informacją dla posiadaczy APACHE–HAVOC będzie z pewnością możliwość latania w EECH nie dwoma, a czterema śmigłowcami, i to także w trzech dobrze już znanych kampaniach!

EECH jest grą należącą do tej elity, do której prawie wszyscy dążą i mało komu udaje do niej wejść: jest atrakcyjna zarówno dla fana realizmu, jak i dla początkującego symulotnika. Po prostu bardzo duży kawał bardzo porządnej symulacji śmigłowca. Tak więc, jeżeli macie ochotę polatać helikopterem i postrzelać, odpowiedź jest tylko jedna: ENEMY ENGAGED. Dismissed!

Gunman

Razorworks
www.razorworks.com

DYSTRYBUTOR PL – MIRAGE
STRONA PL – www.mirage.com.pl
TERMIN WYDANIA PL – JEST
PC WIN'95/98 Min. Pentium 266, 64 MB RAM

OCENA: 8/10

Serial „Star Trek" to najbardziej „growy" produkt telewizji. Na jego podstawie powstało już kilkanaście tytułów, od symulacji począwszy, a na FPP skończywszy. Dzisiaj zajmiemy się rasowym RTS-em osadzonym w czasoprzestrzeni „The Next Generation".

Wojna o Dominia właśnie się zakończyła. Zapanował pokój. Jednak nie na długo. Ponownie w centrum uwagi znalazł się USS Enterprise kapitana Picarda. Podczas jednego z rutynowych patroli napotkał on statek w barwach Floty Gwiezdnej atakowany przez grupę jednostek Borga. Atak udało się odeprzeć, ale raport ocalonego kapitana był wstrząsem. Statek ów przybył z przyszłości, kiedy to całe układy zostały zasymilowane przez Borga. Udało się wysłać w podróż w czasie tylko jeden, jedyny pojazd z ostrzeżeniem. Inwazja Kolektywu może nastąpić w każdym momencie. Przed Federacją ostatnie dni pokoju. Czas rozesłać wici.

Rozpoczęły się przygotowania do wojny. Niestety, jak zwykle pojawiły się pewne trudności. Federacja, tradycyjnie, była gotowa ruszyć na ratunek wszystkim znanym rasom rozumnym. Z pozostałymi ugrupowaniami było gorzej. W Imperium Klingonów wybuchł właśnie kolejny konflikt związany z sukcesją tronu. Trudno mówić tu o wojnie domowej, jednakże walki dezorganizowały mobilizację. Z Romulanami było jeszcze gorzej. Jak zwykle, los innych cywilizacji był im obojętny. Przekonani o swej wyższości, dumni, zajęci własnymi sprawami nie mieli najmniejszej ochoty wspierać „ras niższych". A dzień zagłady zbliża się nieuchronnie.

COŚ DLA TREKKIESÓW

ST:A podzielona jest na pięć części. W czterech pierwszych (każda składa się z czterech misji) dostajemy pod swą kontrolę, kolejno jednostki: Federacji, Klingonów, Romulan i Borgów. I obserwujemy przygotowania do konfliktu. Ostatnia część (także cztery misje) opowiada o samej konfrontacji. Dzięki temu mamy możliwość prześledzenia tej historii z punktu widzenia każdej rasy.

Cele poszczególnych misji – spiętych całkiem interesującym scenariuszem – są dość zróżnicowane. Można je jednak podzielić na dwa typy. Pierwszy to: „Ty kontra przeważające siły" – do dyspozycji masz garstkę statków, które należy przeprowadzić przez wrogie terytorium, wykonać tam jakieś zadanie czy też po prostu uciec pościgowi (w tym ostatnim przypadku lepiej zaufać wiadomościom z odprawy i unikać wymiany ognia). Drugi rodzaj to klasyczna „wymiatanka" – zbuduj bazę, wyprodukuj armię, zlikwiduj wszystko, co się rusza. Dość dziwnie wygląda taka strategia w wykonaniu Floty Gwiezdnej. Najpierw strzelamy, potem pytamy? Ejże, a gdzie humanitaryzm, zasada nieingerencji itd.? Twórców można usprawiedliwić chęcią ujednolicenia szans wszystkich ras, jednakże drobne choćby elementy dyplomacji na pewno by tu nie zaszkodziły.

Potem poziom trudności zdecydowanie wzrasta. Zwłaszcza misje rozgrywane po stronie Romulan i Borgów (oraz, oczywiście, ostateczny konflikt) nie są proste do przejścia. Mniej więcej w połowie gry zadania zaczynają stawać się jednak dość schematyczne – ciągle tylko budowa bazy, potem floty i eksterminacja. Na szczęście pod koniec gry autorzy przypominają sobie o powinnościach względem scenariusza i końcowe misje – „Alfa i Omega" – są i trudne, i ciekawe.

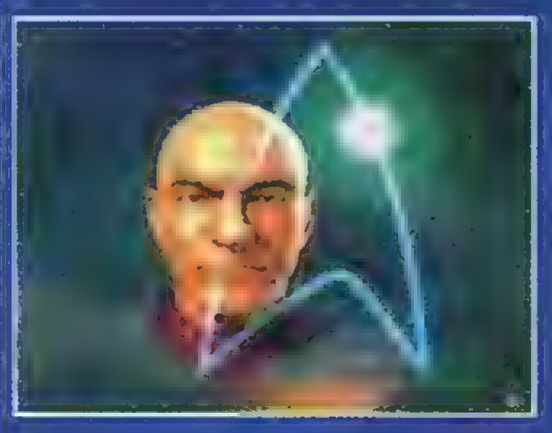
Co do elementów czysto strategicznych trochę trudno mi się wypowiadać. W końcu ST:A to RTS, a w tym gatunku „od zawsze" nacisk kładziono bardziej na widowiskowość niż myślenie. Tak też jest i tym razem. Dysponując odpowiednią przewagą siły ognia nie sposób przegrać bitwy, jeśli natomiast to wróg jest silniejszy – lepiej w ogóle nie pchać się do konfrontacji. Owszem, występuje kilka czynników modyfikujących schemat blitzkriegu. Po pierwsze – obłoki międzyplanetarne. Zależnie od koloru mają one różne cechy, mogą np. zakłócać działanie czujników i uzbrojenia, przyśpieszać regenerację kadłubów czy powodować wymieranie załogi. W pewnym stopniu rekompensuje to brak przeszkód terenowych (poza pasami meteorytów). Po drugie – maskowanie, dzięki niemu można prowadzić wojnę partyzancką, szarpać siły wroga i bezpiecznie uciekać.

Zakres wydawanych poleceń jest dość standardowy. Przede wszystkim są trzy poziomy czujności, odpowiadające alarmowi zielonemu, żółtemu i czerwonemu (w pierwszym statek odpowie ogniem tylko przy bezpośrednim ataku, w ostatnim – będzie ścigał wroga aż do końca). Poza tym możemy nakazać patrolowanie danego terenu lub też przeszukanie nieznanych obszarów i ewentualną likwidację wroga.

WYDOBYCIE I PRODUKCJA

Podstawą gospodarki w ST:A jest dwulit – jego wydobycie to jedyny element ograniczający rozwój armii. Do naszej dyspozycji oddano trzy główne grupy budynków: obronne, inżynierskie i konstrukcyjne. Występują one w kilku odmianach, im bardziej zaawansowana, tym potężniejsze statki i lepsze uzbrojenie. Nad wszystkim czuwa główna baza, także rozbudowy-

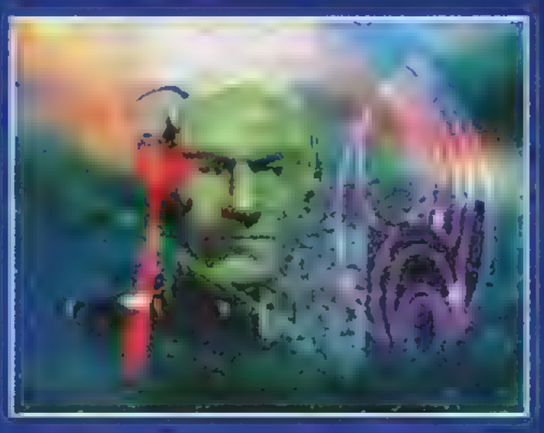
DOBRZY I ŹLI



ZJEDNOCZONA FEDERACJA PLANET – założona w roku 2161, ponad 150 członków. Nastawiona na pokojowy rozwój i wspieranie słabszych. Jej Flota Gwiezdna – jedna z najpotężniejszych armii wszechświata – pełni funkcję Sił Pokojowych, a jej statkiem flagowym jest USS Enterprise-E dowodzony przez kapitana Pickarda.

Klingoni – tworzą rozprzestrzeniającą się od ponad 1500 lat cywilizację wojowników. Cechuje ich zaślepienie w walce i okrucieństwo. Śmierć w bitwie to największy zaszczyt, jaki może spotkać wojownika tej rasy. Niestety, konflikty wewnętrzne (zwłaszcza o sukcesję tronu) uniemożliwiają im szybki rozwój.

Romulanie – Odłam pacyfistyczny Wulkan zamieszkujący od ponad 2000 lat planety Romulus i Remus. Porzuciwszy humanizm stali się jedną z najgroźniejszych ras. Mając za nic honor, są w stanie nawiązać porozumienie z każdym. Preferują walkę z ukrycia, najchętniej pod osłoną silnie rozbudowanej siatki szpiegów oraz potężnych urządzeń maskujących.



Borg – Rasa wywodząca się z Kwadrantu Delta. Nieprawdopodobnie zaawansowana technologicznie. „Asymiluje" kolejne światy, zamieniając ich mieszkańców w cyborgi i włączając do wspólnej świadomości Kolektywu. Kiedyś nawet udało się jej przejąć umysł kapitana Pickarda, który – pod imieniem Locutus – był jednym z najbardziej przerażających wrogów.

STAR TREK ARMADA

wana – im większa, tym większą ilością jednostek można dowodzić.

Każda rasa ma do dyspozycji kilka podstawowych, znanych z filmów klas jednostek bojowych (Federacja i Borg po sześć, Klingoni i Romulanie – siedem). Przedstawiają one klasyczne linie technologiczne – od lekkich maszyn zwiadowczych aż po krążowniki. Na pierwszy rzut oka wydawać by się mogło, że rodzajów maszyn jest niewiele. No cóż, to prawda. Niedobór ten uzupełniono, wprowadzając sporą ilość modyfikacji. Po opracowaniu w laboratorium nowej technologii zostają w nią wyposażone wszystkie statki danej klasy. Większość rozszerzeń jest dość standardowa: większe działa, urządzenia zakłócające czy promienie ściągające. Jest jednak kilka perełek. Klingoni dysponują np. Pieśnią Śmierci, podnoszącą morale i sprawność załóg na wszystkich jednostkach. W zbrojowni Federacji znajdziemy generator efektu Gemini, pozwalający na chwilowe zdublowanie statku czy też Corbomite Reflector odbijający salwy wroga w jego kierunku. Romulanie dysponują np. fazowym urządzeniem maskującym, pozwalającym przenikać przez obiekty materialne. Do tego dochodzą urządzenia maskujące. Walka przy ich użyciu to oddzielny rozdział. Przeciwnicy nie pozostają bezsilni – cała gama urządzeń wykrywających pozwala na zlokalizowanie zamaskowanego statku.

KŁOPOT Z BORGIEM

Dla każdego fana „Treka" możliwość wcielenia się w skórę każdej ze wspomnianych ras to oczywiście wielka przyjemność. Obawiam się jednak, że z jednym wyjątkiem. Sporym chyba nieporozumieniem było umieszczenie w grze Borga. Nie mam nic przeciwko Kolektywowi jako takiemu, interesujące jest także wcielenie się w jego zbiorową jaźń. Jednak ta forma życia niezbyt pasuje do konwencji RTS. W tego rodzaju grach chodzi zazwyczaj o wyprodukowanie jak najwięcej jednostek i zmiażdżenie przeciwnika. I gdzie tu Borg? Przecież ich pojedynczy Sześcian był w stanie zniszczyć całe życie na Ziemi! Flota złożona z tego rodzaju jednostek powinna być nie do pokonania. Tymczasem nie – owszem, są to pojazdy potężne, jednak w przypadku napotkania przeważających sił wroga ulegają, tak jak wszystkie inne. Maksymalnie wysilając zdolności produkcyjne (czyż zresztą samo mówienie o Borgu w kontekście gospodarki czy ekonomii nie jest absurdem?) można naprodukować nawet całkiem sporo Sześcianów czy też niemal równych im Diamentów i... przegrać bitwę! W tym momencie autorzy posunęli się zdecydowanie za daleko. Rozumiem, że było to spowodowane koniecznością wyrównania sił zawodników, jednak jeśli Sześcian jest równie potężny co romulańska klasa Warbird, klingońska Negh'Var czy też federacyjny Sovereign, to coś tu nie gra.

Odnoszę wrażenie, że twórcy gry przedobrzyli. Chcieli maksymalnie urozmaicić rozgrywkę, a stworzyli o jedną rasę za dużo. Może to i czepianie się, ale ARMADA wypadłaby o wiele lepiej bez Borga. Tak więc prośba – grę po jego stronie traktujcie z przymrużeniem oka.

WIZUALNY KARNAWAŁ

O tyle, o ile poziom czysto strategiczny w ST:A szwankuje (jak zresztą w zdecydowanej większości RTS-ów), to oprawa graficzna jest znakomita. Aby ją uwypuklić, wprowadzono pewne ciekawe rozwiązanie. Większość czasu spędzamy śledząc akcję z tradycyjnego poziomu strategicznego. Już tu mamy możliwość dowolnie obracać, przesuwać czy też przybliżać i oddalać kamerę. Jednak przewidziano też coś mocniejszego – po wciśnięciu klawisza „Z" przenosimy się do tzw. CINEMATIC VIEW – kamera ląduje w samym centrum akcji. Dopiero wtedy mamy okazję podziwiać wszystkie jednostki naprawdę Z BLISKA! Wypełniają one cały ekran, dopiero teraz salwy artyleryjskie i eksplozje robią naprawdę wrażenie. Jeśli jeszcze uaktywnimy opcję Director's Cut (podczas bitwy statki nie są nieruchome, lecz staczają pojedynki jeden na jeden), jest na co popatrzeć.

W tym trybie kontrolowanie ruchów kamery jest naprawdę dość dziwaczne i nawet po dość długim treningu trudno się do niego przyzwyczaić. Naprawdę, całkowita zmiana ruchów myszy w porównaniu z trybem strategicznym nie była dobrym pomysłem. W sumie otrzymujemy więc element bardzo atrakcyjny graficznie, jednak niezbyt prosty do opanowania i przez to mało użyteczny. Zwłaszcza że kierowanie losami bitwy jest w tym momencie wyjątkowo trudne i na maksymalne zbliżenie można sobie pozwolić tylko wtedy, gdy jesteśmy absolutnie pewni wygranej.

DLA KOGO LECI ARMADA?

W sumie ST: ARMADA to gra całkiem przyzwoita, jednak bliżej zainteresują się nią raczej tylko fani serialu. Znajdą tu swoich ulubionych bohaterów, mówiących znajomymi głosami. W końcu będą mogli kierować swymi ukochanymi jednostkami na poziomie bardziej strategicznym niż symulatorowym. Pozostałym to jednak nie wystarczy. Gra jest, niestety, za mało „kosmiczna". To w gruncie rzeczy zwykły, płaski RTS, w którym czołgi czy też roboty zamieniono na statki międzygwiezdne, a przeszkody terenowe na chmury materii. W kategorii międzyplanetarnej nadal niepokonany pozostaje HOMEWORLD. Tak więc daję szóstkę – gra ponadprzeciętna, acz bez przesady. Mogąca zainteresować, ale daleka od przełomowości. Trekkies mogą dopisać jeden punkt – choć dla nich i tak będzie to pozycja obowiązkowa.

Pooh

Activision

www.st-armada.com

DYSTRYBUTOR PL – LEM
STRONA PL – NIEZNANA
TERMIN WYDANIA PL – NIEZNANY
PC WIN'95/98 Min. Pentium 200, 32 MB RAM

OCENA: 6/10

Od pewnego czasu numerem jeden wśród producentów gier wyścigowych jest firma CODEMASTERS. Wystarczy przypomnieć dwa tytuły: TOCA i COLIN McRAE RALLY. Szczególnie ten drugi zdobył sympatię komputerowych kierowców, bowiem miał wszystko to, co przyciąga do tego sportu – piękne samochody, trudne trasy... Przez kilka miesięcy wydawało się, że tylko druga część tej gry jest w stanie odebrać CMR palmę pierwszeństwa. A jednak stało się...

Pierwszym ostrzeżeniem ze strony ambitnej szwedzkiej firmy DIGITAL ILLUSIONS było opisywane w poprzednim numerze STCC (Swedish Touring Car Championship) – bezpośredni konkurent odpowiadającej jej gry TOCA (Touring Car Championship), napisanej przez CODEMASTERS. STCC może nie jest tak dobre jak produkt „mistrzów kodu", lecz poziomem bardzo zbliżone. Nowy projekt, o nazwie RALLY MASTERS, powstał z myślą o detronizacji dotychczasowego króla (CMR) i trzeba powiedzieć, że ma do tego odpowiednie predyspozycje.

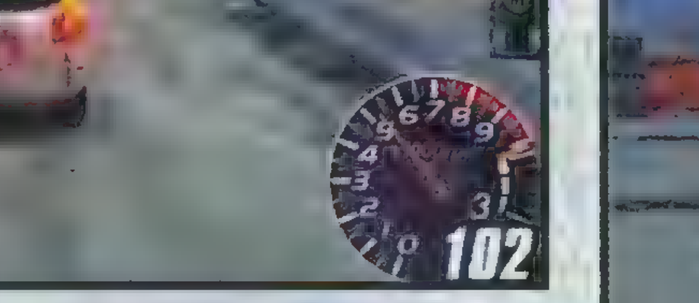
JEST BOGATO

Nowa gra DIGITAL ILLUSIONS jest o wiele bogatsza w opcje od swojego konkurenta. Mimo że obie dotyczą tego samego tematu, pod względem dostępnych trybów gry nie sposób ich porównywać. Szwedzi wykazali się dalece większą inwencją, wprowadzając aż cztery opcje zawodów. Odmienne zasady rywalizacji, inne trasy, a także różne samochody to elementy decydujące o tym, że każdy tryb można by traktować jako odrębną grę.

RALLY MASTERS TROPHY to tryb odpowiadający rozgrywce, z jaką mieliśmy do czynienia w „Colinie". Gracz samotnie wyrusza w trasę (czyni to w dowolnie wybranym samochodzie, który nie zmienia się do końca zawodów), a jego jedynym przeciwnikiem jest niemiłosiernie szybko upływający czas. Zaraz po przejechaniu danego odcinka Twój wynik porównywany jest z czasami pozostałych kierowców. Rezultaty nie są jednak bezpośrednio zamieniane na punkty – następuje to dopiero po przejechaniu wszystkich odcinków specjalnych. Oczywiście wygrywa ten, kto będzie miał w sumie najlepszy czas przejazdu.

Opcja RALLY MASTERS CHALLENGE CUP różni się od poprzedniej przede wszystkim tym, że w bezpośredniej rywalizacji na trasie bierze udział czterech kierowców. Zwycięska dwójka spotyka się w dalszej kolejności z wygraną parą z drugiego wyścigu, a wreszcie w finale walka rozegra się między dwoma najlepszymi kierowcami. Drugą innowacją jest niezależny od gracza przydział samochodu, który ponadto zmienia się w kolejnych fazach wyścigu.

RALLY MASTERS CHAMPIONSHIP to zawody, w których rywalizacja rozgrywa się w dwójkach. Specyficzne trasy, w których wyróżnia się pas wewnętrzny i zewnętrzny, sprawiają, że możliwa jest rywalizacja między dwoma kierowcami z wykluczeniem ich bezpośredniego kontaktu. Aby zakwalifikować się do dalszej fazy rozgrywek, należy dwukrotnie pokonać swojego konkurenta z wylosowanej pary. Podobnie jak wyżej, wybór samochodu nie leży w gestii gracza.



Ostatnim dostępnym trybem gry jest RACE OF CHAMPIONS. Pełni on funkcję dopełniającą wobec pozostałych zawodów. Rozgrywa się go na tych samych zasadach, co RM CHAMPIONSHIP, ale udział biorą sami najlepsi kierowcy (wytypowani w odpowiednim rankingu), zaś całość dzieje się na jednej, jedynej trasie – Gran Canaria.

JEST KRĘTO

Autorzy gry szczególnie zadbali o to, aby było gdzie się ścigać. Rzeczywiście, rozmach, z jakim przystąpili do realizacji swoich zamierzeń, jest przygniatający. Co prawda nie udało mi się policzyć wszystkich tras (jeszcze nie ukończyłem gry, a więc nie wiem, co mnie czeka w dalszej jej części), lecz łączna ich ilość jest imponująca – z pewnością jest tego więcej niż czterdzieści!

Każdy dostępny tryb to inna specyfikacja torów. Są trasy otwarte, po których jedzie się ciągle do przodu, są też takie, gdzie start i meta leżą w jednym punkcie i pokonuje się kolejne okrążenia. Istnieją tory, na których wyodrębniono pasy wewnętrzny i zewnętrzny, a całość z grubsza przypomina „ósemkę".

Trasy to także zróżnicowanie terenu, i pod tym względem gra przedstawia się równie znakomicie. Rożne rodzaje nawierzchni spełniają nie tylko rolę estetyczną, ale mają też swoje zastosowanie praktyczne (patrz: „Jest ślisko"). Szczególnie interesująco wypadają odcinki, na których pojawiają się kombinacje różnych rodzajów nawierzchni (np. połowa odcinka jest asfaltowa, a połowa szutrowa).

Kolejnym elementem jest zmienność warunków atmosferycznych. Trasy o suchej nawierzchni to jedynie przedsmak tego, co oferują etapy rozgrywające się podczas ulewnego deszczu czy śnieżnej zamieci. Podobnie jak w przypadku róż-

RALLY MASTERS

Chłopaki z DIGITAL ILLUSIONS próbują wykorzystać spory sukces swego poprzedniego produktu. Po wydaniu bardzo dobrych wyścigów STCC przypuszczają kolejny atak na rynek – za pomocą zupełnie rewelacyjnego RALLY MASTERS.

nych nawierzchni, wartości wizualne są tutaj stawiane na równi z praktycznymi zastosowaniami w grze. Tak wielkie zróżnicowanie bardzo pozytywnie wpływa na odbiór gry i powoduje, że ta szybko się nam nie znudzi.

JEST ŚLISKO

Model jazdy zastosowany w RALLY MASTERS jest jednym z lepszych, jakie widziałem. Autorzy bardzo się postarali o to, aby gra miała dużo wspólnego z rzeczywistością. I faktycznie, stosowne prawa fizyki (jak np. działanie siły odśrodkowej) znalazły tutaj swoje zastosowanie. Stanowią one jednak tylko jeden z wielu czynników stanowiących o doskonałości modelu jazdy. Drugim istotnym elementem jest zróżnicowanie sposobu prowadzenia samochodów różnych marek. Takie parametry jak ciężar czy długość samochodu musiały znaleźć odbicie (i znalazły!) w sposobie zachowania się auta podczas jazdy. Prowadząc różne pojazdy te same zakręty, należy pokonywać nieco inaczej, i z tym musicie się liczyć. Parametrem o jeszcze większym wpływie na jazdę jest typ napędu wozu. Różnica w kierowaniu samochodami z napędami na przednią i na tylną oś jest kolosalna, a gdy już nawet opanujecie jazdę jednym z tych typów pojazdów, czeka Was następne tyle roboty z drugim! Jest to szczególnie istotne podczas rozgrywki, gdy wybór samochodu jest niezależny od gracza, a dodatkowo co chwilę wóz jest zmieniany. Dopiero kompleksowa znajomość wszelkich pojazdów daje nadzieję na ostateczny sukces. W drodze do doskonałości programiści nie zapomnieli także o wielce istotnym wpływie poszczególnych rodzajów nawierzchni na zachowanie auta. Jazda po nawierzchni szutrowej nijak się ma do jazdy po asfalcie. Skrajnymi przypadkami są tutaj mokre nawierzchnie Anglii, gdzie deszcz siąpi niemal bezustannie, i piekielnie śliskie trasy Szwecji, na których bez specjalnego ogumienia nawet nie ma co się wychylać. No właśnie, problem ogumienia został tutaj bardzo ładnie wyeksponowany, zaś odpowiedni dobór bieżnika do charakterystyki danej trasy to zwykła konieczność. I aby każdy docenił to, co teraz napisałem, niech założy sobie opony na suche nawierzchnie i spróbuje przejechać się po lodowych trasach w Szwecji!

JEST PIĘKNIE

W obliczu tak dobrego kodu gry programistom od oprawy nie pozostało nic innego, jak dopasować się do tego wysokiego poziomu. Dzięki temu powstał tytuł, który nie tylko dobrze smakuje, ale i wygląda wspaniale. Ładne, przejrzyste i funkcjonalne menu to dobry początek obiadu. Daniem głównym są precyzyjne modele samochodów, przygotowanych z najmniejszymi detalami, oraz niebanalne trasy, wiodące po odmiennych terenach i usytuowane w różnych zakątkach świata, co doskonale odzwierciedla ich najbliższe otoczenie (np. gęste lasy w Indonezji). Na deser autorzy serwują nam sałatkę ze spektakularnych efektów specjalnych towarzyszących grze, takich jak np. zmienność warunków atmosferycznych. Całość doskonale się komponuje i tworzy potrawę z iście królewskiego stołu. Do picia podano znakomite „wino", w postaci niezłej jakości dźwięków typowych dla tego rodzaju gry (czytaj: odgłosy pracującego silnika, ze szczególnie miłym pomrukiem przy zdejmowaniu nogi z pedału gazu oraz głos naszego pilota, podpowiadający, jak pokonywać kolejne zakręty).

RALLY MASTERS powstał przy dużych nakładach pracy i pieniędzy. Oprócz zebrania znakomitego zespołu programistów producent zatrudnił kilka osób mających na co dzień do czynienia z tą dyscypliną sportu (w charakterze pomocy merytorycznej), i dało to oczekiwane efekty. Gra rzeczywiście nosi znamiona symulacji wyścigów i całej ekipie pracującej nad tym projektem należą się wielkie brawa, tym bardziej, że w RM ciężko znaleźć jakiekolwiek słabe elementy. Staruszek COLIN McRAE RALLY może wreszcie udać się na zasłużoną emeryturę. Umarł król, niech żyje król!!!

PS. Z niecierpliwością czekam na odpowiedź ze strony CODEMASTERS. Druga część „Colina" zapowiadana jest na 1 czerwca...

TEG

WYPADKI NA DRODZE

System uszkodzeń samochodu to element pojawiający się zarówno w produkcjach CODEMASTERS, jak i DIGITAL ILLUSIONS. Różnica polega na tym, iż w pierwszym przypadku pełnił on raczej funkcję kosmetyczną, natomiast w drugim ma praktyczne zastosowanie w grze. Istnieje pięć elementów, które mogą ulec uszkodzeniu w RALLY MASTERS: układ kierowniczy, hamulce, zawieszenie, skrzynia biegów i silnik. W zależności od rodzaju i siły uszkodzenia, dalsza gra będzie mniej lub bardziej utrudniona (np. zaistnieje możliwość włączania tylko pierwszych trzech biegów, znacznie ograniczona zostanie prędkość maksymalna). Jest to jeden z podstawowych aspektów tego rodzaju wyścigów, aczkolwiek do tej pory w żadnej grze nie był on aż tak zaakcentowany. Duże brawa dla autorów...

Digital Illusion

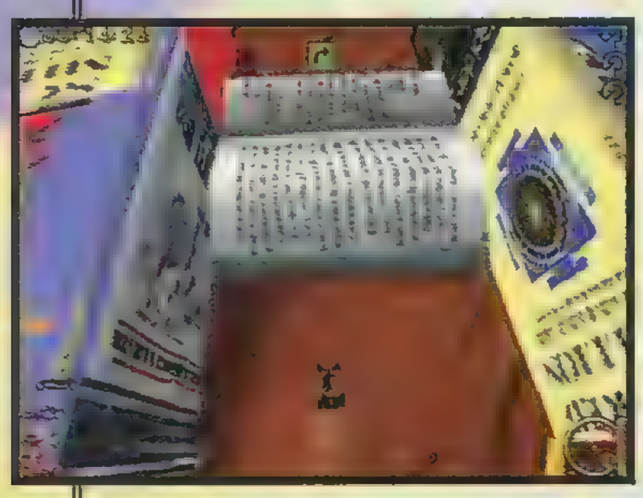
www.rallymasters.com

DYSTRYBUTOR PL – CODA
STRONA PL – NIEZNANA
TERMIN WYDANIA PL – JEST
PC WIN'95/98 Min. Pentium 233, 32 MB RAM

OCENA: 8/10

MICRO RACERS

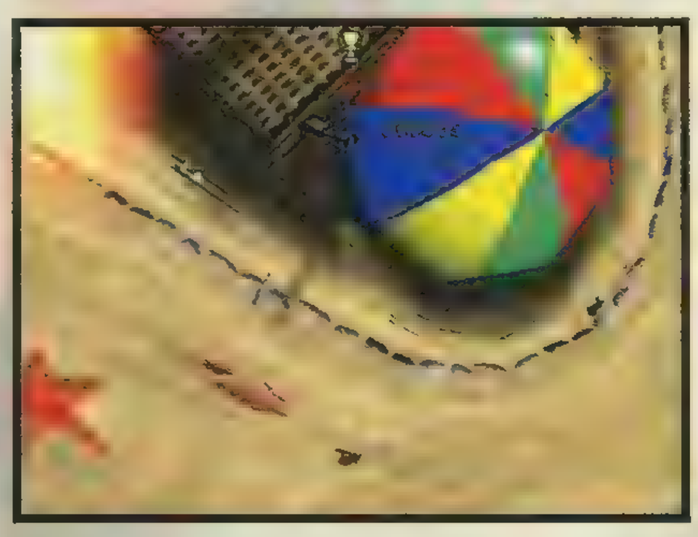
Ktoś kiedyś powiedział, że mężczyźni to tylko duzi chłopcy. I rzeczywiście, większość z nich w dalszym ciągu pociągają te same zabawy, co w dzieciństwie. Wśród tych rozrywek najmocniejszą pozycję zajmują fascynacje kreskówkami i samochodami. Co prawda ta druga zmieniła nieco oblicze – wymarzone pojazdy nie są już „resorakami" – lecz nie jest to regułą. Za sprawą komputera pracujący w poważnych firmach, poważni na pozór faceci pod nieobecność swych szefów powracają do czasów, kiedy to bawili się samochodzikami w piaskownicy.



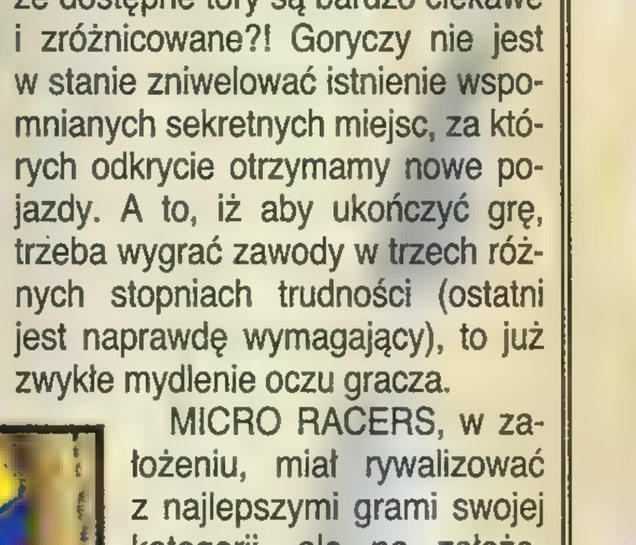
Prawdziwa lawina tego typu produktów runęła za sprawą firmy CODEMASTERS, a właściwie jej genialnej serii MICRO MACHINES. Do dziś dnia kolejne części owej „sagi" są wyznacznikiem jakości w tym gatunku gier. Choć powstało już wiele innych, konkurencyjnych produktów, żaden z nich nie był w stanie zdetronizować „mistrzów kodu". Kolejny atak na pozycję lidera postanowili przypuścić ludzie z firmy MATTEL MEDIA.

MICRO RACERS to kolejne szalone wyścigi małych samochodzików. Gra ma trzy tryby rozgrywki: Single Race, Knockout i Championship. Pierwszy z nich stanowi jedynie mały trening – na dowolnie wybranej trasie, dla początkujących graczy – zaś gdy pozostałe przeznaczone są dla miłośników zawziętej walki. Zasady rywalizacji w trybie Knockout nie odbiegają od tych spotykanych w innych grach wyścigowych. Chodzi o to, aby nie być ostatnim na żadnym okrążeniu, bowiem za każdym razem stawka zmniejsza się o tzw. „czerwoną latarnię peletonu". Głównym trybem gry jest Championship, a więc regularne zawody, które obejmują wyścigi na wszystkich trasach dostępnych w grze. Decydując się na tę opcję, gracz musi mieć świadomość, że awansem premiowane jest tylko pierwsze miejsce. Będąc na drugiej pozycji, w tej grze jest się po prostu pierwszym przegranym...

W MICRO RACERS droga do sukcesu jest kręta – w pełnym tego słowa znaczeniu. Każda trasa ma sporo niespodzianek. Karkołomne kombinacje zakrętów, wielka liczba przeszkód terenowych oraz sieć skrótów – o których od początku wiedzą komputerowi kierowcy, a gracz będzie dopiero je odkrywał – to główne przeciwności na drodze do zwycięstwa. Innym problemem są tajemne komnaty, które wcześniej czy później musimy odkryć, jeśli chcemy zdobyć bonusowe superpojazdy (nie muszę chyba dodawać, że z takimi brykami łatwiej jest o zwycięstwo).



Niestety, gra ma kilka poważnych wad, które bardzo mocno wpływają na końcową ocenę. Pierwszą z nich jest brak zbieranych na trasie power–upów, jak to miało miejsce np. w MICRO MACHINES. Mowa oczywiście o takich gadżetach, jak rakiety, bomby czy turbodopalacze (choć te ostatnie są akurat w wyposażeniu standardowym naszych samochodów). W ten sposób gra straciła bardzo istotny atut, urozmaicający i „dobawiający" rozgrywkę. Nie to jest jednak największa wada programu – o wiele boleśniejszy jest fakt, że posiada on TYLKO trzy trasy!!! Toż to woła o pomstę do nieba! Co z tego, że dostępne tory są bardzo ciekawe i zróżnicowane?! Goryczy nie jest w stanie zniwelować istnienie wspomnianych sekretnych miejsc, za których odkrycie otrzymamy nowe pojazdy. A to, iż aby ukończyć grę, trzeba wygrać zawody w trzech różnych stopniach trudności (ostatni jest naprawdę wymagający), to już zwykłe mydlenie oczu gracza.



MICRO RACERS, w założeniu, miał rywalizować z najlepszymi grami swojej kategorii, ale na założeniach się skończyło. Kiedy przyszła pora pokazania możliwości programu, stało się jasne, że grze jeszcze sporo brakuje. Oto, czym różnią się produkty profesjonalne od amatorskich – determinacją w dążeniu do celu. Tutaj najwyraźniej owej konsekwencji zabrakło. Mimo iż produkt prezentuje się bardzo ładnie (nienaganna grafika z pełnym wsparciem akceleratorów 3D), a grywalność jest całkiem na poziomie (szkoda tylko, że brakuje power–upów), to w efekcie zaniedbania (albo – nazywając rzecz po imieniu – LENISTWA) programistów nie wystarcza na długo. Powiem szczerze: można zagrać, ale tylko wtedy, gdy ktoś oferuje nam MICRO RACERS za darmo, bo w przeliczeniu na minutozłotówki program nie jest zbyt wiele wart...

TEG

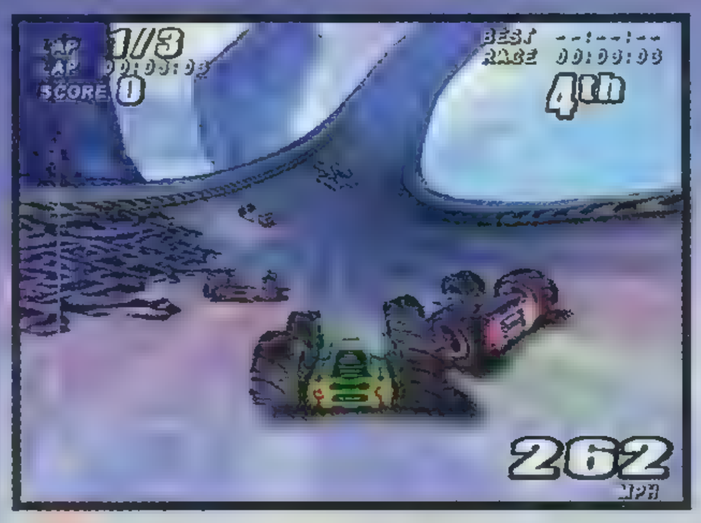
Mattel Media

www.hotwheels.com

DYSTRYBUTOR PL – NIEZNANY
STRONA PL – NIEZNANA
TERMIN WYDANIA PL – NIEZNANY
PC WIN'95/98 Min. Pentium 166, 32 MB RAM

OCENA: 3/10

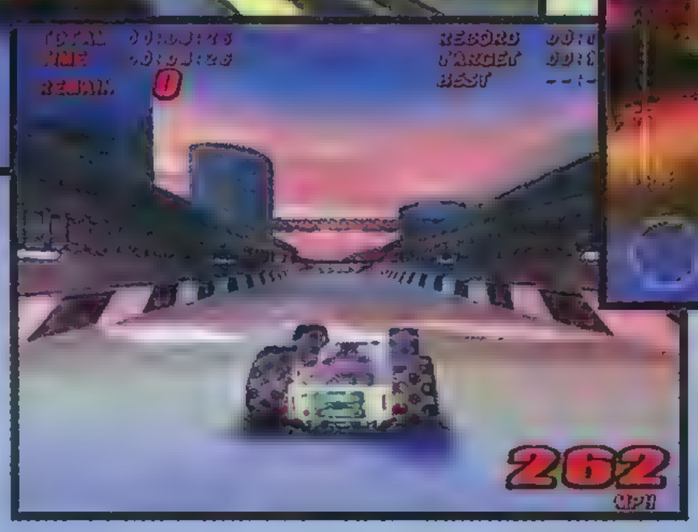
ROLLCAGE: STAGE 2



Po kilkunastu miesiącach ciszy wreszcie pojawiła się tak długo oczekiwana kontynuacja znakomitych futurystycznych wyścigów ROLLCAGE. Ta zwariowana gra firmy PSYGNOSIS swego czasu sporo namieszała na rynku elektronicznej rozrywki, brawurowo wdzierając się na szczyty list przebojów. ROLLCAGE podbił serca graczy dynamiką rozgrywki i oprawą pierwszej klasy, a tak wielki sukces nie mógł nie wywołać żadnych następstw. Było oczywiste, że wkrótce powstanie druga część tego superprzeboju. Po długich miesiącach oczekiwania słowo stało się ciałem...

Jaki jest ten ROLLCAGE 2? Jak na porządną kontynuację przystało, druga część gry jest większa, lepsza i ładniejsza od swojej poprzedniczki. Mamy tutaj więcej samochodów, tras i trybów gry, lecz sam sens rozgrywki się nie zmienił. Znowu mamy do czynienia ze zwariowanymi wyścigami supersamochodów, które potrafią jeździć zarówno po pionowych ścianach, jak i po suficie. Niebywała konstrukcja owych pojazdów powoduje, że zawsze lądują na czterech kołach. Dodatkowym ich atutem jest pancerz, którego nie potrafi przebić żadna broń, w którą wyposażone są poszczególne pojazdy. Mnogość najprzeróżniejszych trybów rozgrywki po prostu przytłacza – widać, że ten element został uznany przez producenta za kluczowy w osiągnięciu sukcesu. I rzeczywiście, dzięki dużej ilości opcji gra nie znudzi się za szybko. Zróżnicowanie jest tak wielkie, że odnosiłem wrażenie, jakbym grał w kilka różnych gier zamiast jednej. Dla jednego gracza dostępne są następujące tryby: Training, Time Attack, Arcade, Scramble, Campaign. Pierwsze trzy z nich to standardowe dla ściganek opcje treningu, wyścigu z czasem i z przeciwnikami. Służą one bardziej jako wstęp do zabawy niż opcje docelowe. Dużo ciekawszy jest już tryb Scramble, gdzie rozgrywka polega na pokonaniu toru przeszkód w określonym czasie. Zabawa to szalenie wciągająca, ale i bardzo trudna, gdyż wszystkie trasy zbudowane na potrzeby tego trybu są naprawdę karkołomne i sztuką jest samo dojechanie do mety, a co dopiero mówić o zmieszczeniu się w czasie! Sednem zabawy dla jednego gracza jest, oczywiście, opcja Campaign, czyli zawody rozgrywające się w systemie ligowym na szeregu tras (gromadzimy punkty, a wygrywa ten, kto zdobędzie ich w całej serii najwięcej). Tutaj także mamy prawo wyboru pomiędzy dwoma opcjami: w pierwszej punkty przyznawane są za kolejność na mecie, a w drugiej znaczenie ma także liczba tych zdobytych za walkę na trasie (przyznawane są za „uzasadnione" użycie broni).

ROLLCAGE 2 to gra idealna do zabawy w kilka osób. Autorzy przygotowali tutaj kilka trybów rozgrywki, m.in. Tournament (zawody do np. 5 wygranych), Pursuit (pogoń za „zającem") i Combat Mode (wygrywa ten, kto zdobędzie najwięcej punktów za strzelanie do przeciwników). Poza trybami rozgrywki jest tu jeszcze coś, na co warto zwrócić uwagę. Możliwość zabawy w sieci nikogo z Was zapewne nie zdziwi, ale co powiecie na grę w CZTERY osoby na jednym ekranie!? Ten element, charakterystyczny dla gier konsolowych (rozbudowany tryb „split screen"), wreszcie został zastosowany w grze komputerowej. Co więcej, engine jest tu na tyle sprawny, że zabawa w 4 osoby na jednym ekranie wcale nie wymaga jakiejś supermaszyny.



Oprawa graficzna jest jednym z najmocniejszych punktów gry. ROLLCAGE 2 prezentuje się niezwykle efektownie. Bajeczna kolorystyka tras i pojazdów oraz niespotykane efekty specjalne towarzyszące rozgrywce (z odzwierciedleniem wybuchów na czele) to jest coś, w czym można się zakochać. Dodatkowe brawa należą się za rzeczywiście bardzo sprawny engine graficzny, dzięki któremu nie musimy gonić do sklepu po najnowszy akcelerator 3D, aby móc sobie pograć. Warstwa dźwiękowa opiera się na odpowiednio wyselekcjonowanych kawałkach techno, co doskonale pasuje do charakteru gry i tworzy z nią jedną, nierozerwalną całość.

ROLLCAGE 2 to gra jakich mało, bliższa konsolom niż komputerom domowym, przez co jest praktycznie bezkonkurencyjna. Szalona rozgrywka, jaką zapewnia ten program, umożliwiająca graczowi wyrwanie się z otępienia, spowodowanego może nie tyle nudnymi, co żmudnymi grami pecetowymi, to atut nie do pogardzenia. ROLLCAGE 2 jest zdecydowanie numerem jeden wśród gier arcade'owych!!!

TEG

Psygnosis
www.rollcage-game.com

DYSTRYBUTOR PL – PLAY-IT
STRONA PL – www.playit.com.pl
TERMIN WYDANIA PL – JEST
PC WIN'95/98 Min. Pentium 200, 64 MB RAM

OCENA: 7/10

Firma ELECTRONIC ARTS doskonale wie, jak zarabiać na wirtualnym futbolu. W ostatnich 30 miesiącach wypuściła na rynek 6 komputerowych symulacji piłki nożnej. EURO 2000 jest najnowszą z nich. W gruncie rzeczy oficjalną grę jedenastych piłkarskich mistrzostw Europy można nazwać okolicznościowym wydaniem FIFY 2000. Dla osób, które „skosztowały" ww. piłki nożnej, wydanej w listopadzie zeszłego roku (a zapewne wśród czytających ten tekst jest ich zatrzęsienie), kontakt z EURO 2000 nie będzie epokowym wydarzeniem. Niektórzy poczują się nawet zawiedzeni.

STARY SILNIK...

Engine oraz repertuar dostępnych zagrań pozostały bez zmian. Podanie po ziemi do najbliższego partnera z zespołu, strzał, lob, sprint, podanie na wolne pole, osłona piłki ciałem – te funkcje nadal kryją się pod klawiszami S, D, A, W, Q, E. Podobnie, jak 4 rodzaje zwodów pod Altem i Shiftem. Do tego – podobnie, jak Shift i Alt, które nadal służą do uruchomiania podwójnego krycia oraz pułapki ofsajdowej, gdy nasz rywal jest w posiadaniu piłki. Żadnych nowinek nie znajdziemy też w sposobie wykonywania stałych fragmentów gry, kiedy to nad trzema naszymi piłkarzami pojawiają się ikony z literami D, W i A.

Mimo to twórcy EURO 2000 umieścili w grze nową opcję treningową – Skill Drill. Pozwala ona łatwo (na ekranie pojawia się nazwa klawisza, który powinniśmy nacisnąć w danym momencie) i przyjemnie (prawidłowe wykonanie strzału, zwodu, etc. nagradzane

jest pochwałą komentatora) opanować pełen wachlarz piłkarskich „ciosów" dostępnych w programie. Czyżby grupa developerska przewidywała, że wśród nabywców ich dzieła znajdzie się liczne grono osób, które nigdy nie miało do czynienia z FIFĄ lub – o zgrozo – z papierową instrukcją do gry?

Polska Gola!!!

dochodzą jeszcze zagrania z klepki czy uderzenia piłki z powietrza, które wywołuje się za pomocą dobrze znanych kombinacji ww. klawiszy.

Klawisz przypisany zmianie taktyki oraz ustawiania zawodników przy rzutach rożnych i wolnych również pozostał ten sam (spacja) wieloosobowej, a jego zaletą jest możliwość natychmiastowego zorganizowania turnieju dla 4 lub 8 graczy.

Nowością są również rozszerzone funkcje opcji Highlights. Teraz po zakończeniu meczu automatycznie zapisywane są do tymczasowego katalogu powtórki najważniejszych fragmentów spotkania (bramki, żółte i czerwone kartki, itp.), które razem tworzą skrót całego pojedynku. Wystarczy jedno kliknięcie myszy, aby odtworzyć je chronologicznie lub zapisać wybrany fragment na twardym dysku.

ŁADNE TWARZE I PEJZAŻE

To, co przede wszystkim wyróżnia EURO 2000 od jej poprzedniczki, to szata graficzno–muzyczna głównego menu i pozostałych ekranów z opcjami. Zamiast piosenek Robbiego William-

sa atmosferę budują ambientowe utwory znanego DJ–a, Paula Oakenfolda, którego komputerową postać odnajdziemy w intro.

Pomysł wykorzystania jako tła animowanej, komputerowej repliki areny sportowej (w przypadku EURO 2000 jest to oczywiście stadion piłkarski) nie jest nowy. Weźmy na przykład NBA LIVE '99, gdzie w trakcie eksploracji menu, mogliśmy zwiedzić poszczególne zakamarki hali sportowej. Jednak pojawienie się animowanych sekwencji, przedstawiających samolot kołujący na pasie startowym, kiedy czeka nas ważny mecz wyjazdowy, czy autobus z piłkarzami, zmierzający ku kompleksowi piłkarskich boisk, gdy gramy z liderem grupy eliminacyjnej w domu, to już elementy dość oryginalne.

Dziwi trochę fakt, że w czasie gry rzadko pojawia się maskotka mistrzostw – sympatyczny lew z grzywą w barwach narodowych Belgii i Holandii. W grze WORLD CUP 98 Footix – niebieski kogucik z czerwonym grzebieniem – wręcz szalał po monitorze komputera. Towarzyszył nam na każdym ekranie, prezentował różne sztuczki z piłką, w dynamicznych klipach przedstawiał poszczególne areny tur-

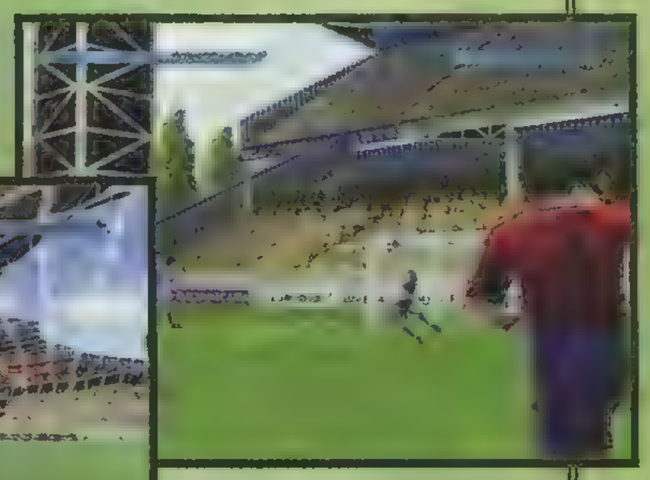
nieju. W EURO 2000 z tego pomysłu zrezygnowano.

Oprawa audiowizualna samych spotkań piłkarskich przeszła tylko drobny retusz. Widownia zasiadająca na replikach 8 stadionów goszczących uczestników turnieju częściej się przebiera niż w FIFA 2000, choć nadal wyraża swoje emocje w ten sam sposób (czyt. tak samo się porusza i dopinguje głosem). Mecze rozgrywane są w zmiennych warunkach pogodowych oraz o różnych porach

dniach. Sprawozdawcy sportowi, na czele z Johnem Motsonem, wciąż z tym samym profesjonalizmem komentują wyczyny piłkarzy na boisku. Ci ostatni prezentują za to nowe „figury artystyczne", cele-

W NOWSZEJ KAROSERII

Pozostałe opcje, które nigdy wcześniej nie pojawiły się w serii spod znaku EA SPORTS, nazwano Golden Goal oraz Challenge. Ta pierwsza to hybryda meczu towarzyskiego, w którym wygrywa ten, kto strzeli pierwszą bramkę, lub kto wcześniej zdobędzie swojego drugiego, trzeciego, czwartego, a nawet dziesiątego gola. Challenge powstał natomiast z myślą o grze



EURO 2000

EA Sports

www.ea.com

DYSTRYBUTOR PL – IM GROUP
STRONA PL – NIEZNANA
TERMIN WYDANIA PL – JEST
PC WIN'95/98 Min. Pentium 166, 32 MB RAM

OCENA: 7/10

Kto wygra? Kto wejdzie w nowe tysiąclecie w roli prawdziwego mistrza? Która drużyna po zakończeniu turnieju będzie mogła uznać swój występ w Belgii i Holandii za pełny, zasłużony sukces? No cóż, odpowiedź jest chyba najzupełniej oczywista: EA SPORTS.

włosów, 154 pary oczu, 154 nosów, 154 kształty dolnej części twarzy – ust i brody. Jak widać, możliwych kombinacji jest multum. Jest z czego tworzyć wirtualnych zawodników grających w 51 europejskich drużynach uczestniczących w eliminacjach do mistrzostw Europy oraz kilkudziesięciu, które już przeszły do historii tych rozgrywek (dostępnych dopiero po wygraniu głównego trofeum).

brując zdobycie gola. W dodatku łatwiej ich teraz rozróżnić, ponieważ twórcy gry sporo czasu poświęcili na dopracowanie tekstur poszczególnych elementów wirtualnej twarzy. Specjalny edytor oddaje nam do dyspozycji 4 odcienie skóry, ponad 60 rodzajów fryzur, 8 kolorów

WREDNY RECENZENT

Fajnie jest od czasu do czasu ponarzekać na bogatych Amerykanów, którzy idą na łatwiznę i sprzedają odgrzewane kotlety w nowym opakowaniu. Pożywać sobie na nich, dogryźć, dopiec im w jakiś wyszukany sposób. Ale cóż innego może zrobić recenzent, który wie, że dany produkt to tylko remake najpopularniejszej wśród sympatyków futbolu gry zręcznościowej – i tak skazany na sukces. No bo EURO 2000 gwarantuje miłośnikom piłki nożnej wiele godzin zabawy na najwyższym światowym poziomie, zarówno na jednym komputerze, jak i w sieci. A w dodatku pozwala zobaczyć Polskę na mistrzostwach Europy.

Kristoff

KALENDARZ MISTRZOSTW

Sobota	10.06	(Bruksela) – godz. 20:45	Belgia vs. Szwecja	Poniedziałek	19.06	(Bruksela) – godz. 20:45	Belgia vs. Turcja
Niedziela	11.06	(Arnhem) – godz. 14:30	Turcja vs. Włochy	Poniedziałek	19.06	(Eindhoven) – godz. 20:45	Włochy vs. Szwecja
Niedziela	11.06	(Brugia) – godz. 18:00	Francja vs. Dania	Wtorek	20.06	(Charleroi) – godz. 20:45	Anglia vs. Rumunia
Niedziela	11.06	(Amsterdam) – godz. 20:45	Holandia vs. Czechy	Wtorek	20.06	(Rotterdam) – godz. 20:45	Portugalia vs. Niemcy
Poniedziałek	12.06	(Liege) – godz. 18:00	Niemcy vs. Rumunia	Środa	21.06	(Brugia) – godz. 18:00	Jugosławia vs. Hiszpania
Poniedziałek	12.06	(Eindhoven) – godz. 20:45	Portugalia vs. Anglia	Środa	21.06	(Arnhem) – godz. 18:00	Słowenia vs. Norwegia
Wtorek	13.06	(Rotterdam) – godz. 18:00	Hiszpania vs. Norwegia	Środa	21.06	(Liege) – godz. 20:45	Dania vs. Czechy
Wtorek	13.06	(Charleroi) – godz. 20:45	Jugosławia vs. Słowenia	Środa	21.06	(Amsterdam) – godz. 20:45	Holandia vs. Francja
Środa	14.06	(Bruksela) – godz. 20:45	Belgia vs. Włochy	Sobota	24.06	(Amsterdam) – godz. 18:00	ćwierćfinał
Czwartek	15.06	(Eindhoven) – godz. 20:45	Szwecja vs. Turcja	Sobota	24.06	(Bruksela) – godz. 20:45	ćwierćfinał
Piątek	16.06	(Brugia) – godz. 18:00	Czechy vs. Francja	Niedziela	25.06	(Rotterdam) – godz. 18:00	ćwierćfinał
Piątek	16.06	(Rotterdam) – godz. 20:45	Holandia vs. Dania	Niedziela	25.06	(Brugia) – godz. 20:45	ćwierćfinał
Sobota	17.06	(Arnhem) – godz. 18:00	Rumunia vs. Portugalia	Środa	28.06	(Bruksela) – godz. 20:45	półfinał
Sobota	17.06	(Charleroi) – godz. 20:45	Anglia vs. Niemcy	Czwartek	29.06	(Amsterdam) – godz. 18:00	półfinał
Niedziela	18.06	(Amsterdam) – godz. 18:00	Hiszpania vs. Słowenia				
Niedziela	18.06	(Liege) – godz. 20:45	Norwegia vs. Jugosławia	Niedziela	02.07	(Rotterdam) – godz. 20:00	finał

UEFA CHAMPIONS LEAGUE SEASON 1999/2000

Ta gra to drugie już podejście firmy EIDOS do tego tematu. Engine i sterowanie przeszły tylko kosmetyczny retusz – nadal łatwiej o gole niż skuteczną obronę bramki, a aby wślizg okazał się skuteczny potrzeba nieprzeciętnej precyzji. W dodatku sędziowie często przyznają żółte i czerwone kartki, dlatego najlepszym pomysłem na obronę są wejścia ciałem i pressing w środkowej części boiska. Gracz dysponuje szeregiem zagrań ofensywnych: kilka rodzajów podań, strzały głową, po ziemi, silne i mierzone uderzenia, jeden (?!) zwód oraz spektakularne nożyce, przewrotki i „szczupaki". Do tego zagrania kombinacyjne: podanie „z klepki" oraz przedłużenie bez przyjęcia do zawodnika na lepszej pozycji. Szczególnie to ostatnie jest skuteczne. Co nieco podniesiono umiejętności bramkarzy. Nie są oni już tak bezradni wobec główek z pola karnego czy strzałów z większej odległości, choć podkręcone piłki nadal sprawiają im sporo kłopotów. Natomiast w sytuacjach sam na sam łatwiej zaskoczyć ich silnym strzałem w długi róg niż minąć zwodem lub obiec. W takich momentach mają refleks. Jednak najważniejsza zmiana to zoptymalizowanie kodu źródłowego. Dzięki temu gra jest dość szybka, a animacje płynne. W ten sposób największa wada wirtualnej Ligi Mistrzów została zlikwidowana.

Jeżeli chodzi o tryby, to nadal największą atrakcją są scenariusze i możliwość prowadzenia historycznych drużyn. Tym razem obie te opcje zostały powiązane i otrzymaliśmy „Finals 1968–1999". Stawia nas to przed konkretnymi zadaniami (odrób straty z pierwszej części meczu, strzel zwycięską bramkę, obroń korzystny rezultat itp.) o zróżnicowanych poziomach trudności. Do najtrudniejszych należy mecz z '94 roku, kiedy to FC Barcelona przegrywa różnicą 4 bramek, a my w 30 minut musimy zmienić to na swoją korzyść. Wyzwanie stanowią również finały, w których naszym celem jest powtórzenie wyczynów Manchesteru United. W tym pamiętnym, ubiegłorocznym, mamy strzelić dwa gole w niespełna 3 minuty, a w tym z 1968 roku – zdobyć aż 3 bramki w dogrywce przeciwko Benfice Lizbona.

Pod względem graficznym i dźwiękowym spotkania piłkarskie w UEFA CHAMPIONS LEAGUE SEASON 1999/2000 prezentują się znakomicie. Szczegółowe repliki 21 najpiękniejszych stadionów Europy, kolorowa widownia – reagująca głosem i ciałem na poczynania piłkarzy, szeroki wachlarz animacji – prezentujący radość zawodników po zdobyciu gola, zmienne warunki atmosferyczne w trakcie spotkań czy takie detale, jak ręcznik zawieszony w bramce czy mikrofon umieszczony za nią – wszystko to świadczy o poziomie oprawy.

Ta gra ma dokładnie to, czego mogliśmy się po niej spodziewać: najlepszy na rynku engine, nazwiska największych gwiazd światowego futbolu, 112 aktualnych oraz historycznych drużyn, oprawę godną wielkich widowisk piłkarskich – okraszoną fragmentami relacji telewizyjnych i głosem profesjonalnych komentatorów oraz oficjalną piosenkę rozgrywek – „The Champions". Jednak zabrakło tu jednej rzeczy: jakiejkolwiek oryginalnej opcji lub nowatorskiego pomysłu. I właśnie dlatego otrzymała „tylko" siódemkę.

Kristoff

Eidos

www1.eidosinteractive.co.uk/games

DYSTRYBUTOR PL – MIRAGE
STRONA PL – www.mirage.com.pl
TERMIN WYDANIA PL – JEST
PC WIN'95/98 Min. Pentium 233, 32 MB RAM

OCENA: 7/10

NEWS SERVICE

© 2000 TECHLAND Crime Cities

NEWS SERVICE

© 2000 BLIZZARD Diablo 2

Crime

wego wykonania zamachu kijem, kiedy to o powodzeniu decyduje precyzyjne naciśnięcie guzika lub „wymach" myszą.

Oprawa audiowizualna PGA TOUR 2000 prezentuje się całkiem przyzwoicie – nie zaskakuje żadnymi „wodotryskami", ale też nie razi brzydotą źle wyrende-

pól w nieskończoność. Również nigdy dotąd w jednym programie nie znalazło się aż osiem sylwetek profesjonalnych golfistów i... jednego sławnego

tylko trzy animowane postacie amatorów (dwie z nich to przedstawicielki płci pięknej), którym nie można nawet zmienić koloru koszulek! W porównaniu z rozbudowanymi edytorami LINKS LS 2000 czy programów SIERRY golf EA SPORTS odstaje od konkurencji. Sprawy nie ratuje nawet możliwość zaimportowania do gry swojego zdjęcia (w postaci pliku .bmp).

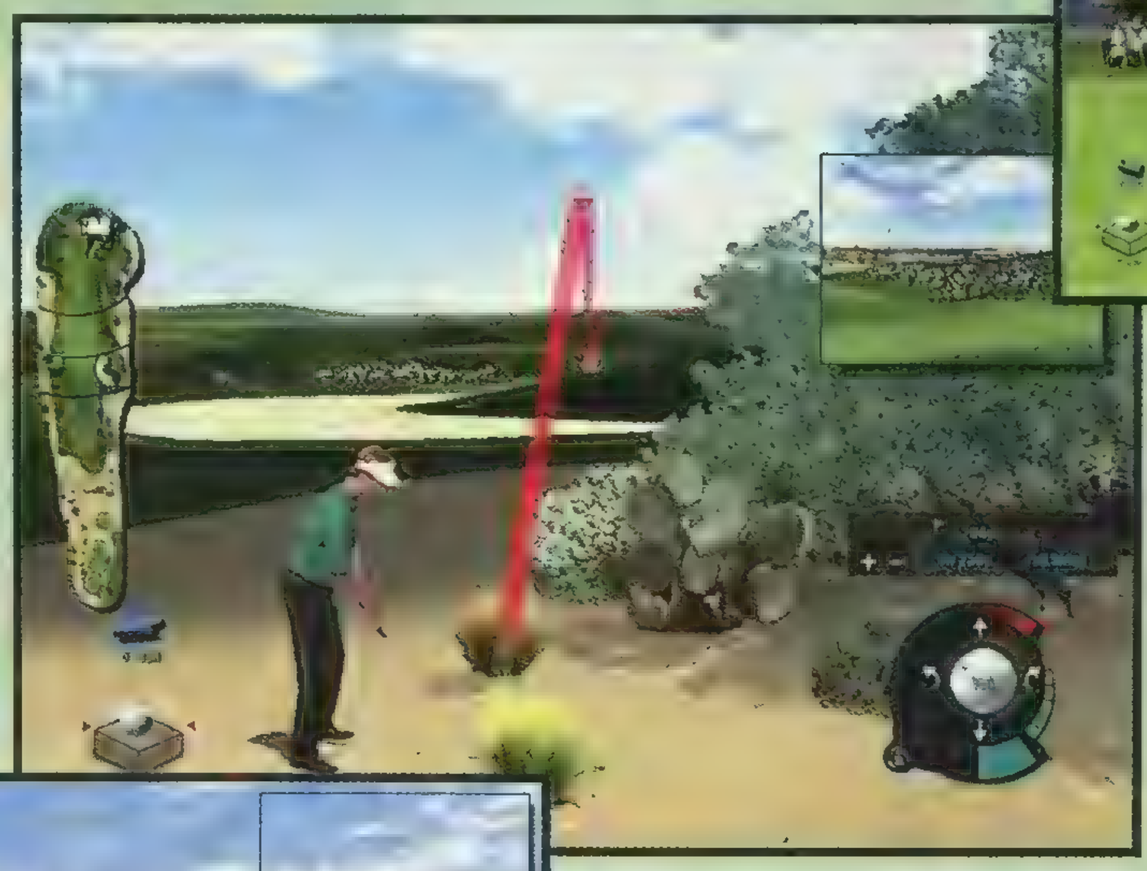
TIGER WOODS PGA TOUR 2000

Murzyn z kijem? To brzmi groźnie. Któż chciałby spotkać w ciemnym zaułku dwumetrowego Afroamerykanina, wymachującego z piekielną siłą drewnianym bejzbolem?! Na szczęście specjalnością Tiger Woodsa nie jest ta dyscyplina sportu, którą ukochali sobie polscy dresiarze. To rozrywka bardziej elegancka i mniej brutalna, choć wymagająca równie śmiercionośnych narzędzi (patrz przypadek „Siary" Siarzewskiego). Golf, bo o nim tu mowa, nie jest w Polsce zbyt popularny. Dotyczy to również jego wirtualnej odmiany, ale w tym wypadku, ze względu na niższą cenę koniecznego sprzętu, może się z nim zapoznać dużo szersze grono Polaków niż „prawdziwi" gracze. Wystarczy zaopatrzyć się w komputer i, na przykład, w najnowszą, sygnowaną nazwiskiem Woodsa, grę EA SPORTS. PGA TOUR 2000 jedynie pod względem gry przez Internet wnosi do gatunku kilka nowych rozwiązań. Oto dzięki opcji „Play with the Pros" każdy internauta może wziąć udział w rozgrywanym w RZECZYWISTOŚCI turnieju i rywalizować z profesjonalnymi graczami na żywo! Wysłannicy EA SPORTS przesyłają na bieżąco wszelkie dane na temat zagrań prawdziwych golfistów, a gracz, za pośrednictwem serwera EA, może te dane importować do swojego komputera. Przy pomocy EA NET można również rywalizować z zawodowcami we wcześniejszych, już rozegranych turniejach.

Osobom, które jeszcze nie mają dostępu do Sieci, PGA TOUR 2000 oferuje całkiem spory wybór pól golfowych. Jest tu aż osiem wirtualnych replik prawdziwych torów – jak dotąd żadna inna symulacja tego sportu nie miała więcej. W dodatku w grze dostępny jest specjalny edytor, który pozwala na zwiększanie ilości koszykarza – obok takich sław jak Tiger Woods czy Mark O'Meara w grze odnajdujemy Michaela „Air" Jordana. Wprawdzie lekko zgarbiony M.J. w beżowych spodniach i błękitnej koszulce wygląda dość pokracznie, ale na pewno jego nazwisko przyciągnie niejednego sympatyka sportu.

Natomiast ubogie są możliwości edycji własnych wymyślonych golfistów. W PGA TOUR 2000 dostępne są

W PGA TOUR 2000 dostępne są dwa, klasyczne już, systemy sterowania. Pierwszy sprowadza się do klikania przyciskami myszy, a drugi to tzw. Pro Swing, w którym manipulowanie kijem golfowym symulowane jest przez ruch komputerowego gryzonia. Dla początkujących graczy twórcy programu przygotowali specjalną opcję – dzięki niej komputer automatycznie wskazuje



z jaką siłą należy uderzyć i sam ustawia kij w taki sposób, aby piłka znalazła się jak najbliżej dołka. Jeśli zaś nie chce się skorzystać z tego ułatwienia, trzeba samemu powziąć powyższe decyzje, zwracając przy tym uwagę na rodzaj kija, odległość, ukształtowanie terenu oraz siłę i kierunek wiatru. Wbrew pozorom jest to dużo prostsze od prawidło-

wego wykonania zamachu kijem. W PGA TOUR 2000 dostępne są

rowanych elementów otoczenia. Głos komentatora, który towarzyszy nam podczas zabawy, nie jest nużący. Stosunkowo rzadko słyszy się tak samo sformułowane komentarze, a to wyjątek w grach z tego gatunku.

Niewątpliwie najnowsza symulacja golfa firmy EA SPORTS nie wybija się ponad przeciętność. Przekonają się o tym zwłaszcza ci, którzy nie będą mogli skorzystać z internetowych opcji programu. Szkoda również, że gra nie jest przyjazna dla Europejczyków – twórcy PGA TOUR 2000 nie przewidzieli możliwości zmiany systemu miary, przez co gracz skazany jest na obcowanie z calami, stopami i jardami. Może za rok będzie lepiej...

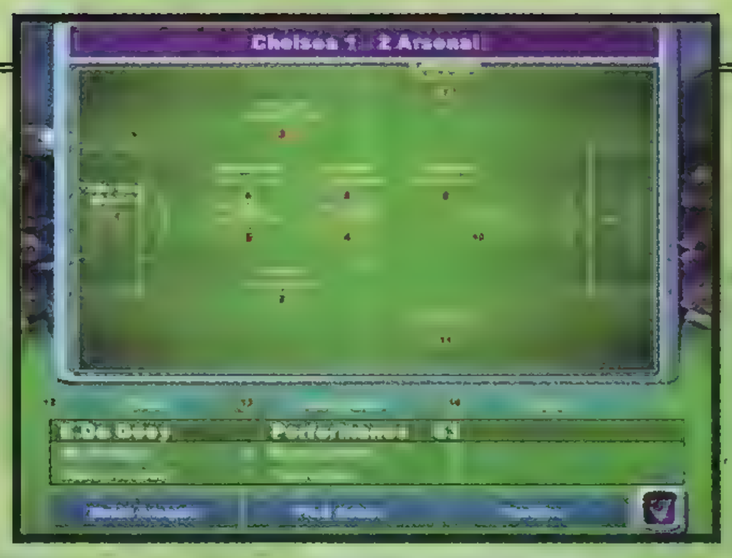
Kristoff

EA Sports

www.tiger2000.easports.net

DYSTRYBUTOR PL – IPS CG
STRONA PL – NIEZNANA
TERMIN WYDANIA PL – NIEZNANY
PC WIN'95/98 Min. Pentium 166, 32 MB RAM

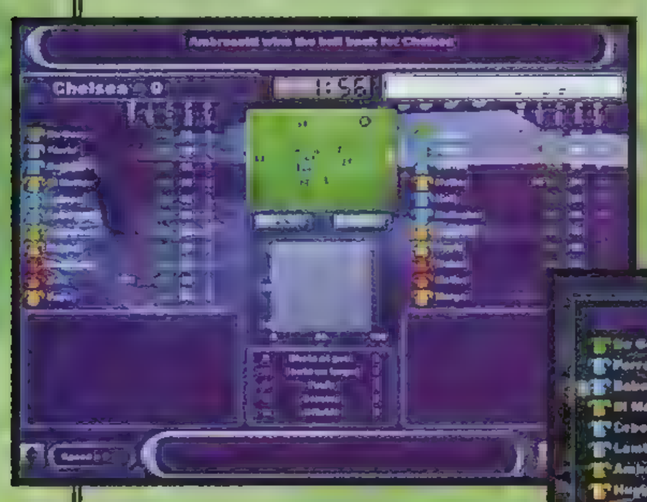
OCENA: 5/10

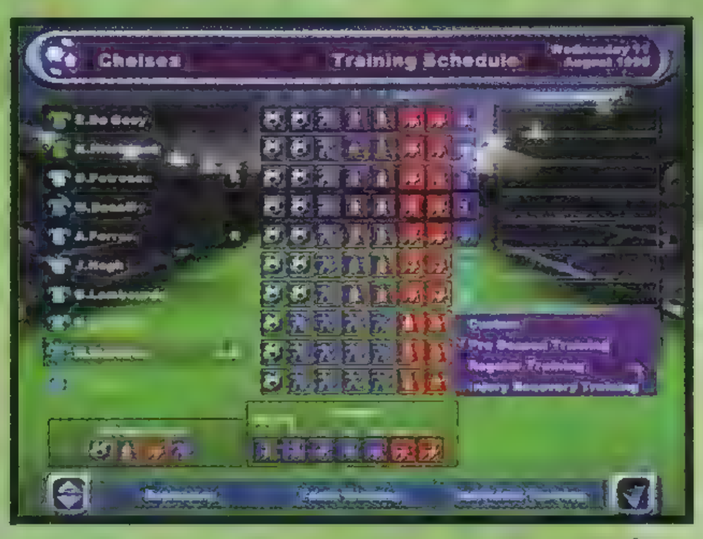


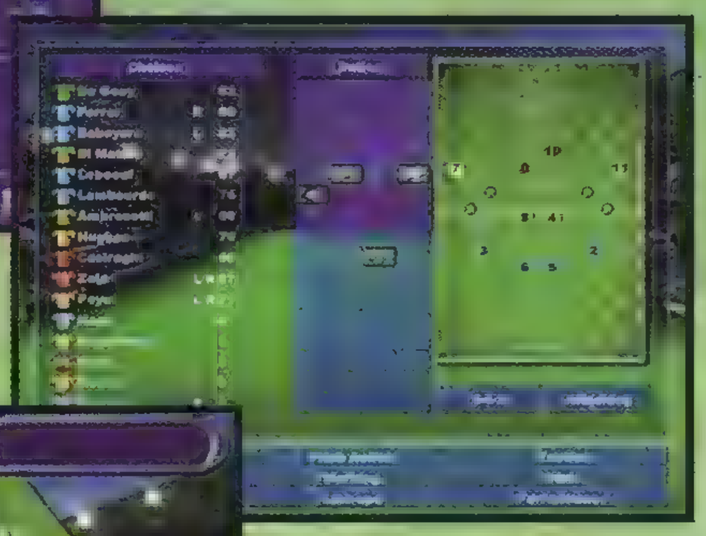
PLAYER MANAGER 2000

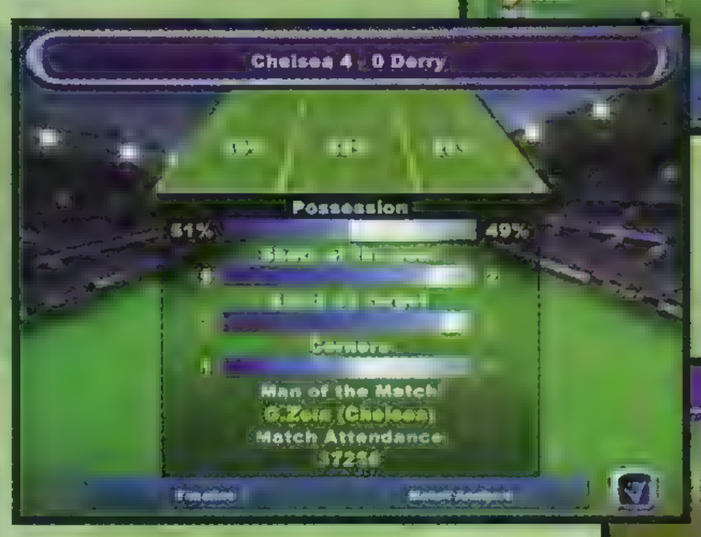
Aż mi się łza w oku zakręciła. Nie, nie z powodu trapiącej mnie alergii na kwitnące tu i ówdzie zielone paskudztwo, lecz z przyczyn wspominkowych. Bowiem w zamierzchłych czasach (tzn. chyba ze cztery lata temu) PLAYER MANAGER był chyba pierwszym udanym menedżerem na peceta, który pozwalał na obserwację meczu. Nie tylko obserwację, ale nawet sterowanie zawodnikami!

Nie ma jednak co porównywać jego graficznych osiągnięć ze współczesną trójwymiarową grafiką. W PM2000 gracze nie przypominają już kupki pikseli. Są ładnie animowani i mają dużo bardzo wyrazistych ruchów. Dobrze wyglądają zarówno wślizgi, jak i dryblingi, uchylanie się przed podcięciem czy wyskoki do wysokich piłek. O ile jednak w sferze wizualnej widać znaczący postęp, to nie można powiedzieć tego o samym „mięsie", czyli warstwie menedżersko–symulacyjnej.









FOOTBALL INSIDE

Zacznijmy od tego, że PM2000 obejmuje ligi tylko czterech krajów: Anglii, Szkocji, Niemiec i Włoch. Czysty śmiech. Dalej jest już lepiej. W każdym z krajów mamy do wyboru wszystkie tamtejsze ligi – od pierwszej aż do regionalnej. Bardzo rozbudowany jest rynek transferowy, a warto dodać, że nie trzeba wkładać wiele pracy w poszukiwanie graczy – oni są po prostu do wyboru. Każdy z zawodników opisany jest ponad dwudziestoma współczynnikami, wśród których – oprócz tych oczywistych, jak: strzał, obrona, celność podań czy kondycja – znajdują się też takie jak: elastyczność, opanowanie, zdolności przywódcze czy przegląd pola gry.

Edytor taktyki umożliwia wybór stylu gry. Jest kilka standartowych ustawień (4–4–2, 3–5–2, 4–3–3, 5–3–2 itp.) za to w różnych odmianach: przy grze skrzydłami, środkiem, w obronie lub ofensywie. Oprócz tego można budować własne taktyki, ustawiając graczy na boisku w najwymyślniejsze formacje. Każdej pozycji na boisku można przypisać specyficzne zachowanie: wysunięcie się do przodu w ataku, podawanie do partnera na konkretnej pozycji, posyłanie piłki „na wolne pole" – np. dla wybiegających do przodu skrzydłowych. W obronie wszyscy domyślnie ustawieni są na grę strefą, dopiero przed samym meczem na diagramie przedstawiającym położenie obu drużyn można przydzielić graczy do krycia jeden na jeden. Zastrzeżenia budzi system treningów i zatrudniania kadry trenerskiej – trochę zbyt prosty i anonimowy. Ot, zatrudniamy sobie trenera o określonej klasie, a nawet jego nazwiska nie widać.

SPAAAALONY!

Widowisko piłkarskie, jakie tu się rozgrywa, nie należy, niestety, do najlepszych. Do wyboru mamy jedynie widok z jednej z czterech sztywno ustawionych kamer. Na ekranie widać duży wycinek boiska, lecz z tego powodu sylwetki zawodników nie imponują wielkością.

Odrębny temat to zachowanie piłkarzy. Komputerowi piłkarze albo są mocno skrępowani pozycją i wówczas gra zamienia się w schemat, albo też takiego przypisania nie mają i jest totalna kotłowanina. W PM2000 widać jakąś próbę wyjścia z tego błędnego koła. Gracze trzymają się swoich pozycji, ale potrafią z nich zrezygnować, by zapędzić się pod bramkę przeciwnika. Jest tu jednak pewne niedopracowanie algorytmów i od czasu do czasu widzimy środkowych obrońców, biorących udział w ataku lub zawodnika, który przygląda się toczącej piłce i nie robi nic, bo najwyraźniej nie znajduje się ona w jego polu działania. Najgorsze jednak jest dość duże zagęszczenie graczy. Nie dotyczy to tylko środka pola, lecz nawet strefy pod bramką. Można zapomnieć o spokojnym rozgrywaniu piłki, gdyż wszyscy zachowują się, jakby na stałe mieli zaszyte w mózgach polecenie „pressing".

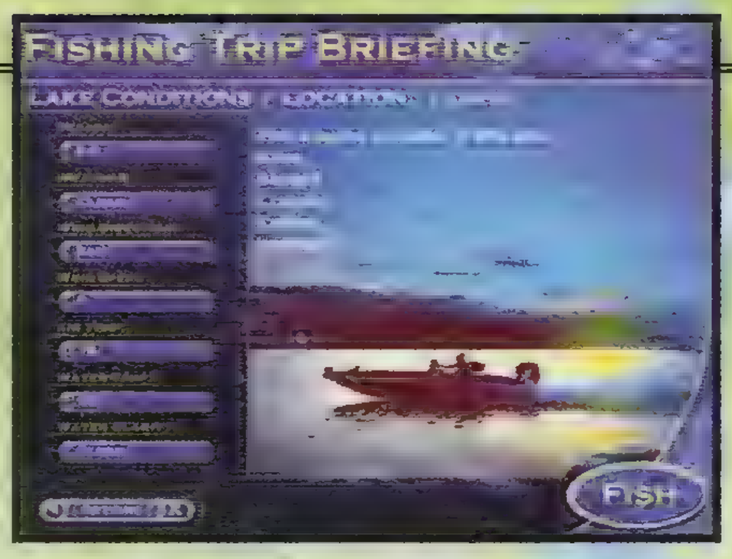
W dziedzinie symulacji meczu i odtworzenia procesów myślowych zawodników jest tu jeszcze bardzo dużo do zrobienia – niestety, PM2000 nie jest na tej płaszczyźnie przodownikiem. Jednak połączenie menedżera i gry zręcznościowej jest ciekawym eksperymentem, lecz – jak dla mnie – w tej chwili bez konkretnego odbiorcy. Bez trudu można wskazać gry zręcznościowe bijące PM2000 na głowę i grafiką, i dynamiką akcji, jak też menedżery, które mają znacznie bardziej skomplikowaną warstwę taktyczno–symulacyjną. Jednym słowem – „gra dla wszystkich równa się gra dla nikogo".

Pejotl

Anco/3DO 2000
www.3do.com

DYSTRYBUTOR PL – MIRAGE
STRONA PL – NIEZNANA
TERMIN WYDANIA PL – CZERWIEC
PC WIN'98 Min. Pentium 166, 32 MB RAM

OCENA: 6/10

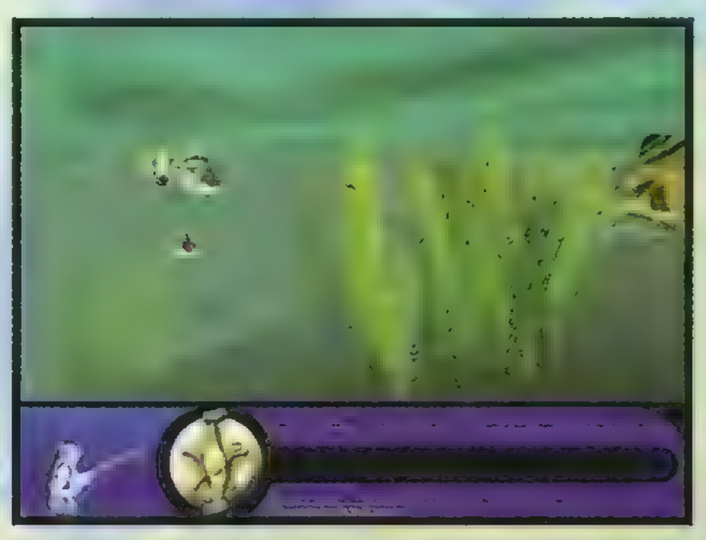


CHAMPIONSHIP BASS

Ile razy ojciec próbował Cię namówić na wspólny wyjazd na ryby, a Ty zawsze odpowiadałeś mu „nie”? W końcu jest to nudne zajęcie, a w dodatku trzeba się ustawić daleko od komputera. Teraz, dzięki EA SPORTS, można na ekranie własnego monitora przekonać się, czym tak naprawdę jest wyprawa na ryby i czy w ogóle to kogoś rajcuje.

W CHAMPIONSHIP BASS do wyboru są tu trzy tryby rozgrywki: BASS CHALLENGE (czyli nic innego, jak ostra rywalizacja), FISHING TRIP (wędkowanie bez stresu) i wreszcie TOURNAMENT (turniej trwający maksimum trzy dni). Można też sobie wybrać jedną z kilku występujących w grze sylwetek – kurcze, kobiety pewnie poczują się dyskryminowane, gdyż do wyboru jest tylko jedna żeńska postać! Ta zabawa wychodzi bardzo prosto, chociaż do wyboru są trzy poziomy trudności. Wszystko, co trzeba tu robić, to zarzucić wędkę i... modlić się, aby rybka szybko złapała haczyk. Kiedy już mamy ofiarę, zaczyna się najtrudniejsza część gry – wyławianie. Mogłoby się wydawać, że wystarczy tylko mocno kręcić kołowrotkiem, ale nic bardziej mylnego! Trzeba to zrobić inteligentnie i delikatnie – tak, aby wskaźnik pokazujący napięcie

żyłki nie zmienił koloru na czerwony. Oczywiście nie ma sensu siłować się z biedną rybą, najlepiej cały czas popuszczać żyłkę i z powrotem naciągać – wtedy ofiara się męczy i w rezultacie wyciągamy ją bez najmniejszego problemu. Oprócz czuwania nad naciągnięciem żyłki należy też zwracać uwagę na to, w jakiej pozycji się stoi; można się poruszać w górę i w dół oraz na lewo i na prawo. Jeśli miejsce, w którym wędkujemy, nam nie odpowiada (tzn. nie ma tam co łapać), możemy zmienić tryb (a raczej widok) gry i przepłynąć motorówką na inne, bardziej odpowiadające nam łowisko – w tym trybie można poczuć, jak to jest za sterem prawdziwej motorówki! Dla dodatkowego utrudnienia całej zabawy autorzy gry pozwolili zawodnikom na przebieranie w zestawie osprzętowania: wybór kołowrotka, żyłki (odpowiedniej grubości) i przynęty to naprawdę niezła zagwozdka. W dodatku na rozgrywkę mają jeszcze wpływ warunki pogodowe. W trybie BASS CHALLENGE sprawę utrudnia konieczność wyznaczenie terenu, na którym będziemy bawić się w łowienie ryb. Opcja TOURNAMENT również nie jest prosta, ponieważ do swego wora można wrzucać tylko określone gatunki ryb (za inne po prostu nie będzie punktów) – plusem jest brak ograniczenia terenu zabawy. Całość została opatrzona w miarę przyzwoitą i utrzymaną na dobrym poziomie grafiką. Czasem tekstury nakładają się na siebie, ale zdarza się to tak rzadko, że nie należy się przejmować. Zarówno rybki, jak i roślinki czy inne obiekty wyglądają bardzo ładnie. Jedyne, co mi się tu nie podobało, to ustawienie kamery. Niekiedy naprawdę ciężko było ocenić sytuację, nie widziałem w ogóle, czy ryba bierze, czy nie, ponieważ w najmniej oczekiwanym momencie kamera po prostu wypływała na powierzchnię i widok był o wiele gorszy... Dopiero gdy komentator krzyknął, że ryba wzięła, mogłem zorientować się w sytuacji.



No, skoro już wspomniałem o komentatorze, to przejdźmy do strony dźwiękowej. Hmm, co tu napisać? Odgłos wydawany przez kołowrotek jest spoko, nie można mieć zastrzeżeń:) Także sprawozdawca fajnie krzyczy – po prostu słychać, że rzeczywiście przeżywa zabawę. Ale co poza tym? Nic – cisza. I czy nie to właśnie stanowi o pięknie wędkowania? Ta cisza, spokój, kontakt z naturą...

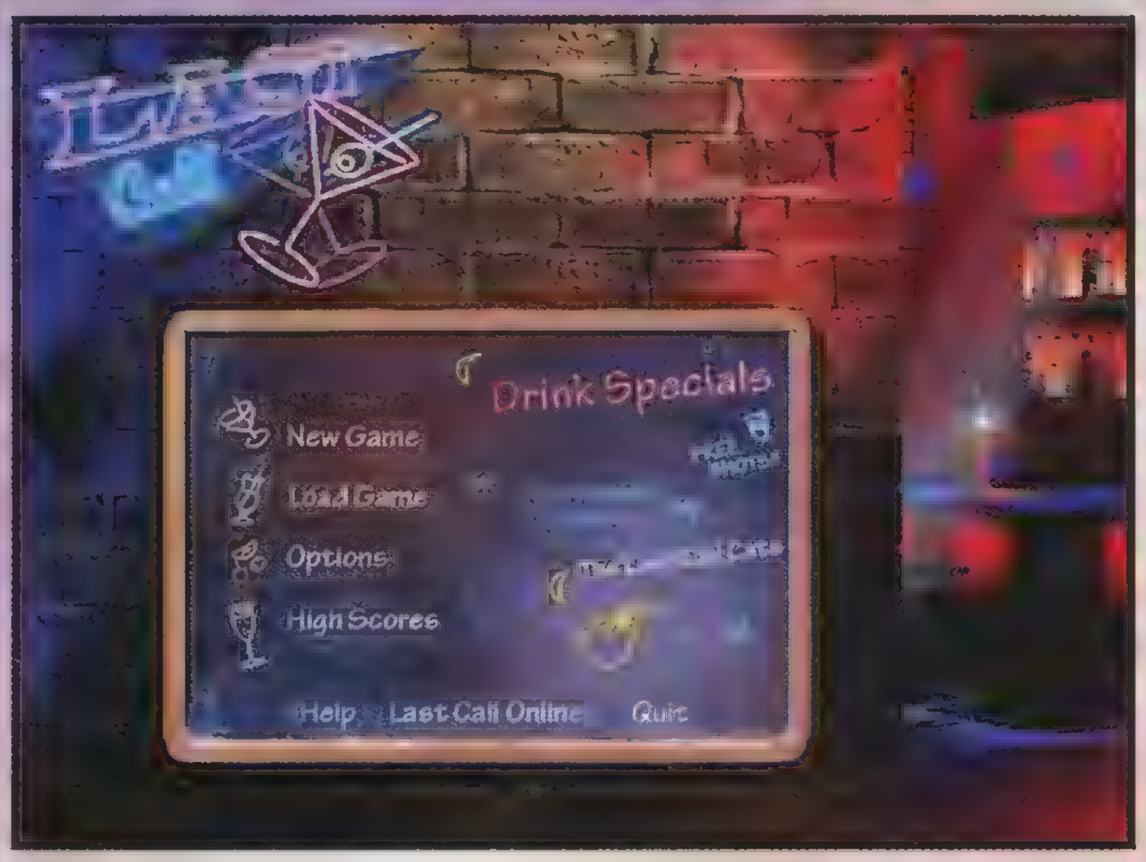
Muszę przyznać, że CHAMPIONSHIP BASS jest grą ciekawą, jednak na pewno nie zainteresuje osób, które nienawidzą wędkowania. Oczywiście do momentu, aż rybka złapie haczyk, nic ciekawego na ekranie się nie dzieje, ale jak już chwyci, to zabawa jest naprawdę przednia. Na ocenę całego programu wpływa także fakt, że ta gra raczej nie należy do przełomowych, choć muszę przyznać, iż spełnia wszystkie wymagania stawiane przed tego typu tytułami. A zatem, jeśli lubisz łowić, to zdobądź ten produkt, a jeśli nie – uciekaj jak najdalej!

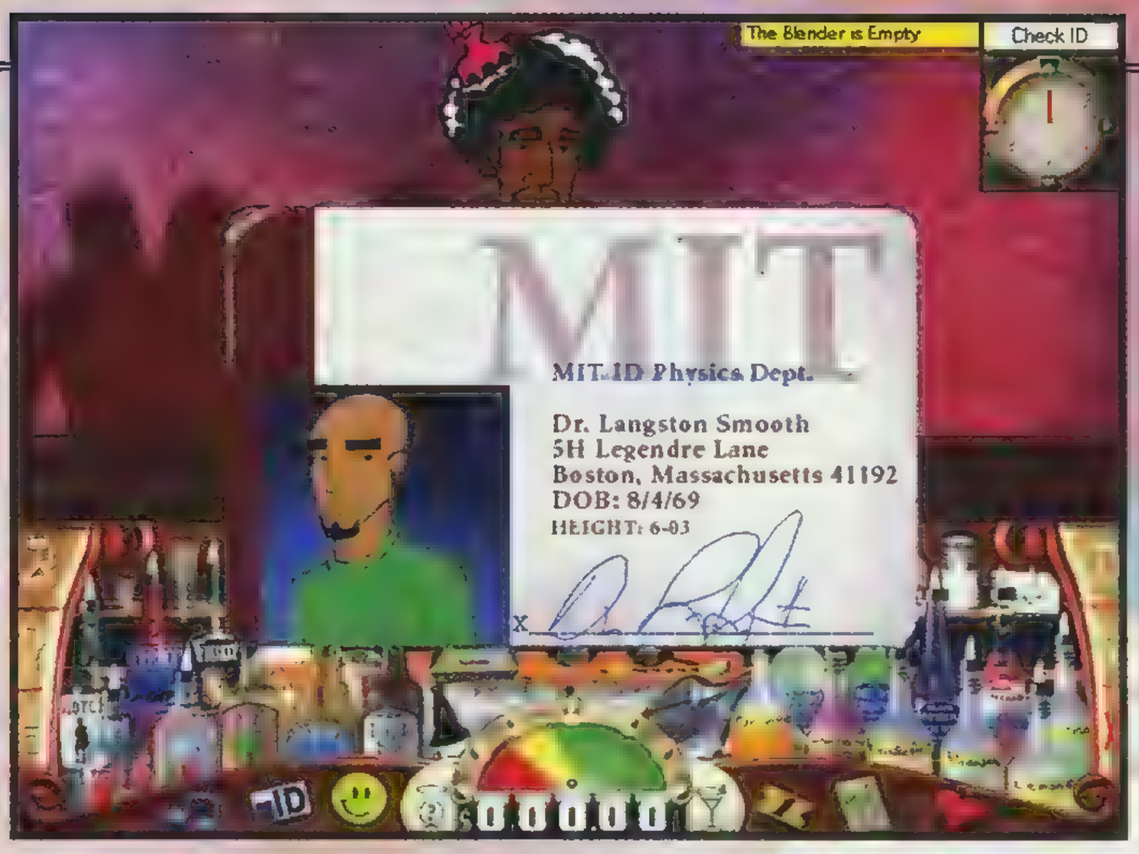
Murmur

EA Sports
www.easports.com

DYSTRYBUTOR PL – IPS CG
STRONA PL – NIEZNANA
TERMIN WYDANIA PL – NIEZNANY
PC WIN'95/98 Min. Pentium 233, 32 MB RAM

OCENA: 6/10





LAST CALL

Posada barmana nie jest chyba zajęciem, o którym marzy wielu ludzi. Oczywiście nie twierdzę, że takich nie ma, są na pewno, ale raczej w mniejszości. Prawdę mówiąc, należę do osób, które z wielką chęcią spróbowałyby swoich sił w tym zawodzie. Dobrym początkiem może być opisywana poniżej gra LAST CALL, w której poznamy życie barmana od kuchni.

Aby wyjaśnić tytuł gry, wystarczy powiedzieć, że LAST CALL to nazwa baru, w którym przyjdzie nam pracować, o czym dowiadujemy się z bardzo fajnego intro. Do wyboru mamy trzy tryby gry. W „Drink Specials" uczymy się korzystania z przeróżnych pomocy, podawania i robienia drinków oraz obchodzenia się z klientami (oczywiście bez limitu czasu). W trybie „Free Shots" nauczymy się szybko odszukiwać różne alkohole oraz je podawać. Cała zabawa polega na tym, że co chwila pojawia się przy ladzie ktoś nowy, a my w ciągu kilku sekund musimy mu podać to, o co prosi. Ostatni tryb to już zwykła gra. Rozgrywkę podzielono na kilka poziomów, a zadania są różne: raz musimy uzbierać wyznaczoną ilość gotówki, a kiedy indziej wykonać daną czynność w określonym czasie. Grę można save'ować, co znacznie ułatwia zabawę.

OK, przyjrzyjmy się dokładnie, na czym to wszystko polega. Otóż stoimy za barem i obsługujemy klientów. Do wyboru mamy mnóstwo składników: wódkę, piwo, gin, rum, różne soki, tonik, cytryny i wiele, wiele innych. Do robienia napojów przydadzą się również takie przyrządy, jak shaker czy mikser. Wszystko to jest, oczywiście, przydatne przy tworzeniu różnych skomplikowanych drinków. Jeśli ktoś zamawia napój, to nie musimy wpadać w panikę z obawy o brak przygotowania do zawodu – w pracy pomoże nam bardzo obszerna książka, w której znajdziemy przepisy na odpowiednie przysmaki (swoją drogą, nic nie stoi na przeszkodzie, aby skorzystać z tych informacji w rzeczywistym świecie!). Oczywiście najlepsi są klienci, którzy piją tylko piwo – tych to mógłbym obsługiwać godzinami! Ale robienie drinków nie jest naszym jedynym zajęciem. Aby nie skończyć zabawy przed czasem, musimy koniecznie sprawdzać, czy klient jest pełnoletni. Aby się nam za bardzo nie nudziło, podczas robienia napoju możemy flirtować z jakąś ładną panią... Aby pracowało się jeszcze milej, mamy możliwość zmiany muzyki, która leci w barze, a muszę przyznać, że jest w czym wybierać! Jeśli któryś z klientów szczególnie przypadnie nam do gustu, to nic nie stoi na przeszkodzie, by podarować mu bilet na darmowego drinka – podnosi to naszą reputację. Niestety, bilety takie, przynajmniej na początku, mamy tylko dwa:(

Jak jest bar, to wiadomo, że są też i rozróby. Czasem trafi się gość, który strasznie się rzuca albo wygląda podejrzanie. Z takimi lepiej uważać, a jeśli przeczuwamy, że zaraz coś się może wydarzyć, to przy użyciu małego, czerwonego guziczka wzywamy ochronę – ona już zajmie się klientem jak należy...

Pod względem graficznym LAST CALL wypada naprawdę dobrze, ale nie jest to gra, która potrzebuje jakichś szczególnych efektów wizualnych. Postacie wyglądają bardzo fajnie, momentami nawet śmiesznie – szczególnie spodobał mi się jaskiniowiec:) Muzykę można dopasować do własnego gustu, a dialogi są naprawdę zrozumiałe.

LAST CALL jest grą bardzo ciekawą. Wydaje mi się, że jest to pierwszy program, który naprawdę pozwala nam wczuć się w zawód barmana, ale do tego fachu naprawdę trzeba mieć zacięcie!

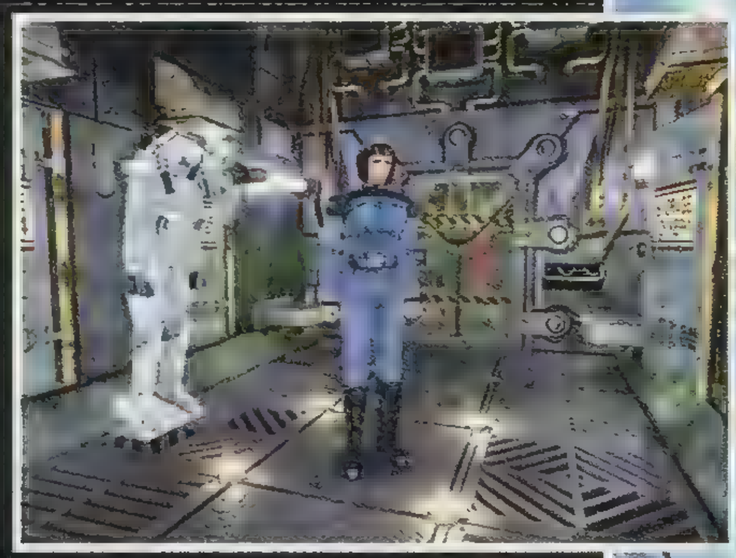
Murmur

Simon & Schusters Interactive

DYSTRYBUTOR PL – NIEZNANY
STRONA PL – NIEZNANA
TERMIN WYDANIA PL – NIEZNANY
PC WIN'95/98 Min. Pentium 166, 32 MB RAM

OCENA: 5/10

MARTIAN GOTHIC UNIFICATION



W 1984 roku na Antarktydzie znaleziono meteoryt. Nazwano go ALH 84001 i ustalono, że pochodzi z Marsa. Najciekawsze jednak było to, że w jego strukturze odkryto dowody istnienia życia na Marsie – ślady po pozaziemskich bakteriach. USA zdecydowały się w związku z tym na przyspieszenie swojego programu eksploracji kosmosu i już w 2009 pierwsi ludzie postawili stopę na Czerwonej Planecie. Wkrótce dla zespołu naukowców i inżynierów założono bazę noszącą nazwę Vita. Wszystko szło znakomicie aż do roku 2018, kiedy to do ziemskiego centrum kontroli dotarł tajemniczy, rozpaczliwy przekaz: „Stay alone, stay alive". A potem nadajniki bazy Vita zamilkły. Rok później na powierzchnię planety dociera trzyosobowa wyprawa ratunkowa.

150 milionów kilometrów od najbliższych ludzi, na obcej planecie, w bazie, której cała załoga zaginęła – w takich okolicznościach nie można chyba nie odczuwać niepokoju. W dodatku pojazd, którym Kenzo, Diane i Martin przylecieli na Marsa, rozbił się przy lądowaniu. Sytuacja jest więc katastrofalna. Już po pierwszych kilku krokach orientujesz się, że najgorsze przypuszczenia się sprawdziły – wszędzie leżą rozrzucone ciała członków załogi, niektóre są naprawdę w marnym stanie, ale najgorsze ma dopiero nadejść, prędzej czy później, w jakimś ciemnym pomieszczeniu, gdy odwrócisz się na chwilę plecami do jakiegoś leżącego trupa, on nagle wstanie i rzuci Ci się na plecy.

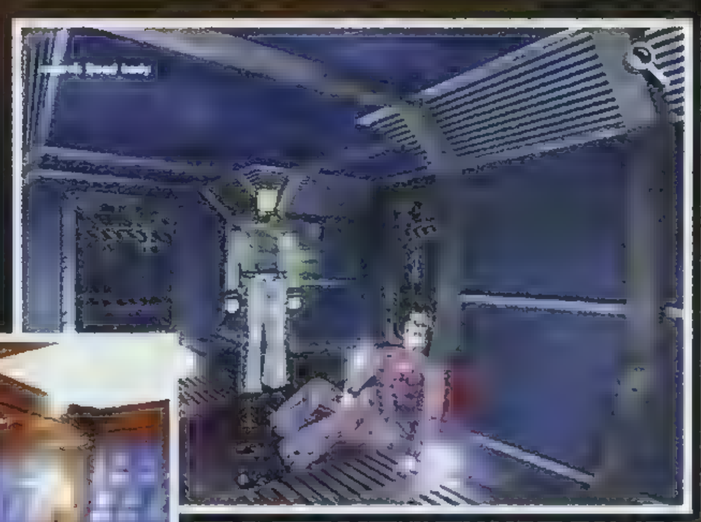
MARTIAN GOTHIC jest grą typu action adventure. Postacie są trójwymiarowe, a tła to bitmapy. Engine jest do wytrzymania, najlepiej jednak grać używając pada, a nie klawiatury. Scenariusz napisał Stephen Marley (autor science fiction, znany między innymi ze scenariusza do filmu „Sędzia Dredd"). Pod względem klimatu i sterowania gra przypomina takie tytuły jak RESIDENT EVIL i ALONE IN THE DARK. Jak już mówiłem, do dyspozycji masz trzy postacie: Martin Karne jest agentem rządowym, Diane Matlock mikrobiologiem, zaś Kenzo Uji specjalistą od sztucznej inteligencji. W dowolnym momencie możesz przełączyć się na każdą z nich. Zgodnie z zaleceniem przekazu, nasi bohaterowie wchodzą na teren bazy osobno, trzema różnymi wejściami i komunikują się ze sobą jedynie przez radio. Tylko od czasu do czasu, dzięki systemowi wind towarowych, mają możliwość wymieniania przedmiotów.

Większą część czasu w trakcie gry w MG spędzisz wędrując po terenie bazy Vita (oraz poza nią), rozwiązując zagadki i radząc sobie z różnymi problemami. Ważnym elementem jest walka – na początku musisz bić się na pięści, lecz szybko będziesz miał okazję zdobyć broń. Interfejs jest dość prosty – zaledwie kilka klawiszy. Walczyć będziesz nie tylko z zombiakami, lecz również z Obcymi (w późniejszych etapach gry).

Pomimo że ma całkiem udany klimat, MARTIAN GOTHIC jest dość przeciętna. Jest tu kilka poważnych niedociągnięć, które psują zabawę i utrudniają granie. Często pojawia się problem złego ustawienia kamery i związanego z tym efektu utraty orientacji (przy przejściu z lokacji do lokacji). Strasznie uciążliwy jest fakt, że nagrywać można tylko w kilku wyznaczonych miejscach – w tego typu grach często stosuje się takie rozwiązanie, ale ja w dalszym ciągu twierdzę, iż jest to bezsensowny pomysł. Niepotrzebnie stresuje gracza, poza tym czasami trzeba nagrać grę natychmiast, a nie ma takiej możliwości (np. musisz nagle wyjść z domu). Engine, na którym jest oparta, nie jest najwyższych lotów – tekstury są mało rozbudowane, zaś modele postaci i ich animacja toporne. Poza tym gra dość szybko się nudzi. W kółko chodzisz po podobnych do siebie korytarzach, ciągle atakują Cię takie same martwiaki. Po kilku godzinach zaczynasz mieć dosyć. Jedynym pocieszeniem jest interesująca historia, która powoli wyłania się ze skrawków przekazów i nagrań video.

Choć MARTIAN GOTHIC nie jest grą wybitną, nie można jej odmówić swoistego uroku. Dla fanów Marsa (takich jak ja) może być interesująca ze względu na miejsce akcji, spodoba się również amatorom gier typu gore (takich jak RESIDENT EVIL). Lecz dla wszystkich innych, przypuszczalnie, będzie niestrawna.

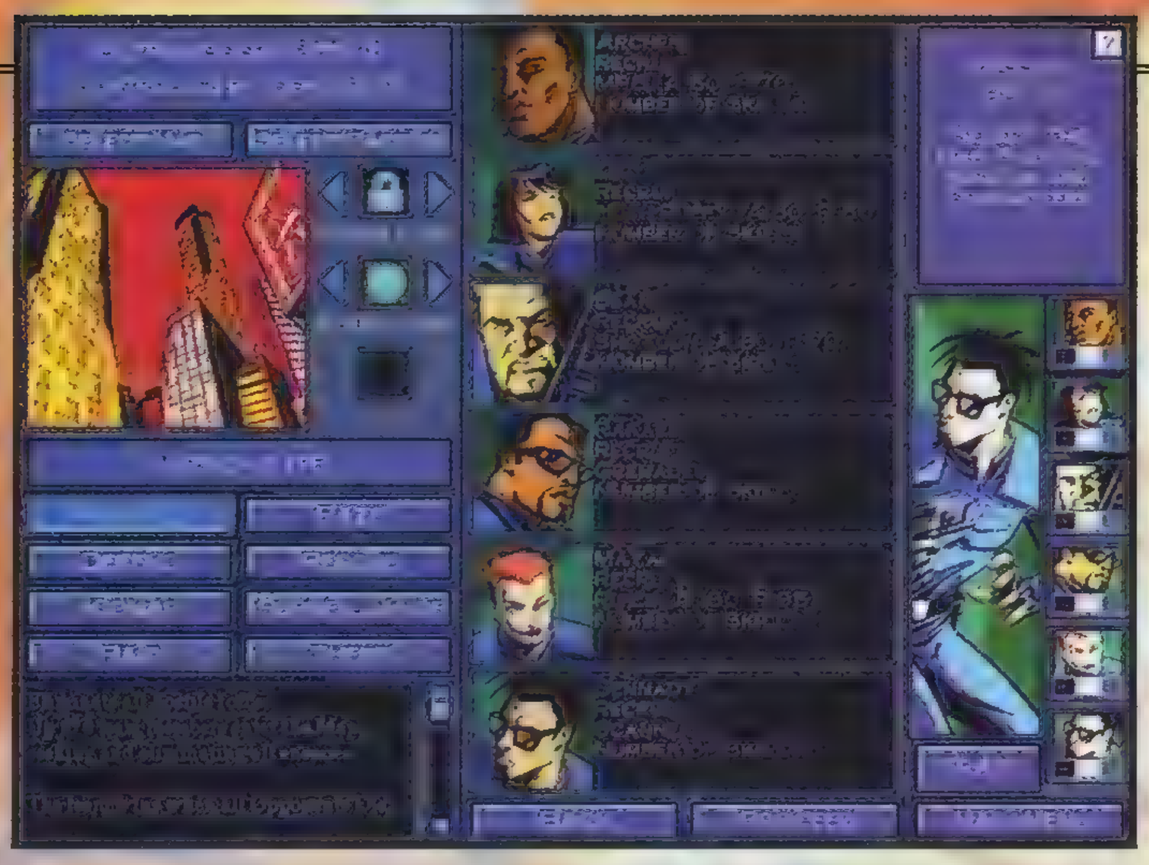
Frogger



Take 2/Talonsoft
www.talonsoft.com

DYSTRYBUTOR PL – PLAY-IT
STRONA PL – www.playit.com.pl
TERMIN WYDANIA PL – JEST
PC WIN'95/98 Min. Pentium 300, 64 MB RAM

OCENA: 5/10



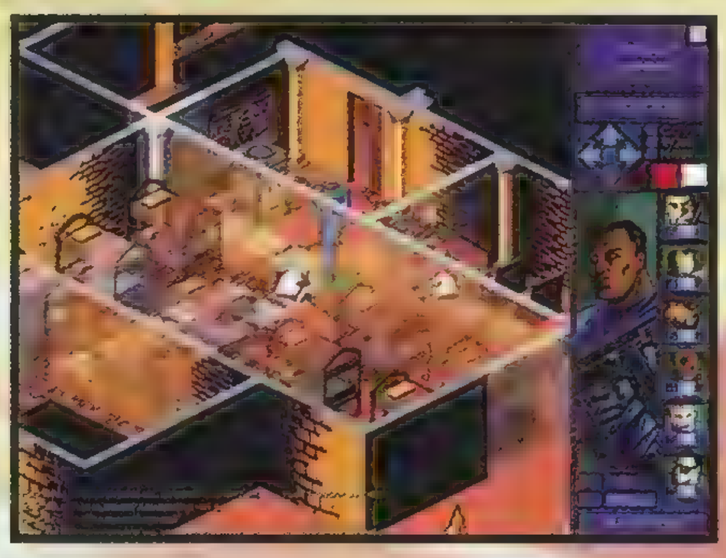
SHADOW WATCH

Scenariusz tej gry kręci się wokół budowy Międzynarodowej Stacji Kosmicznej. Jej konstrukcję, po niepowodzeniu prób podejmowanych przez poszczególne państwa, zlecono potężnemu wszechświatowemu Konsorcjum. Niestety, wkrótce pojawiły się problemy – najwyraźniej ktoś sabotował budowę. Wyjaśnienie sprawy powierzono wewnętrznej organizacji paramilitarnej, kryjącej się pod kryptonimem SHADOW WATCH.

Mamy tu do czynienia z klasyczną turówką akcji. Bohaterowie na początku etapu dysponują pewną pulą punktów ruchu. Każda akcja (chodzenie, strzelanie, otwieranie drzwi itd.) kosztuje jeden punkt, zaś po wyczerpaniu wszystkich przejmujemy kontrolę nad następną postacią. Gdy wydamy wszystkie polecenia, inicjatywę przejmuje przeciwnik. Gatunek ten swe największe triumfy święcił kilka lat temu – w czasach, gdy na pierwszych miejscach list przebojów utrzymywały się gry z serii UFO, X–COM lub JAGGED ALLIANCE. Ostatnio twórcy poszli raczej w kierunku szeroko pojętych RTS–ów i rodzaj ten pogrążył się w stagnacji.

Akcja SW toczy się w trzech miastach: Rio de Janeiro, Hong Kongu oraz Bajkonurze. W każdym wypadku mamy do przejścia sześć misji, co w sumie daje (licząc razem z misją finałową)19 zadań do wypełnienia. Twórcy chwalą się, że STRAŻ można rozgrywać na ponad sto sposobów, jest to jednak liczba sztucznie zawyżona. Po prostu poszczególne poziomy można zaliczać w różnej kolejności, zależnie od wylosowania miasta startu oraz wyboru odpowiedzi w czasie rozmów z postaciami spotykanymi w grze. Niech jednak ostatnie zdanie nie zwiedzie nikogo – miał to być zapewne krok w stronę RPG, jednak postaci NPC jest tu mało, a ich możliwości konwersacyjne są tak ograniczone, że w zasadzie można ten aspekt programu pominąć.

W SHADOW WATCH jest kilka typów misji. Mamy tu więc np. włamania, likwidację, kradzież, porwanie czy też założenie podsłuchu. Pozornie jednakowe typy zadań (np. włamanie i kradzież) w rzeczywistości znacznie się różnią. Np. w trakcie włamania musimy za wszelką cenę zdobyć dany przedmiot, a przy kradzieży zadanie należy wykonać po cichu, nie uruchamiając alarmu. Zależnie od celu misji należy więc inaczej kompletować grupę uderzeniową.



W skład STRAŻY wchodzi szóstka zawodowców z całego świata. Każdy z nich posiada indywidualne cechy, czyniące go niezastąpionym na polu walki. Na przykład Gienadij dysponuje skanerem, wykrywającym obecność ludzi nawet za grubymi ścianami, potrafi też zakładać podsłuchy. Rafael to specjalista od materiałów wybuchowych, jest niezbędny do misji wymagających wysadzenia w powietrze jakiegoś obiektu. Inni bohaterowie to m.in.: Lily – mistrzyni sztuk walki, używająca także pistoletu z tłumikiem, czy też Maya – snajper i lekarz.

Każdy bohater może rozwijać swe początkowe zdolności – za przejście każdej misji otrzymuje punkty doświadczenia, za które następnie „kupuje" nowe umiejętności. Np. Gienadij może po „rozbudowie" wykrywać wszystkich przeciwników jeszcze przed rozpoczęciem gry, a Lily jest w stanie używać karabinu snajperskiego nawet z małych odległości, zaś Maya – skuteczniej leczyć. Nie należy jednak liczyć na stworzenie superbohatera – podczas jednej kampanii nie ma szans na uaktywnienie wszystkich zdolności, zaś aby je poznać, należy przejść grę przynajmniej kilka razy. Ten RPG–owy element, choć ciekawy, jest, niestety, jednym z niewielu urozmaiceń gry. A wady? Główną jest przede wszystkim to, że gracz jest tu bardzo mocno ograniczony w swoich działaniach. Bohaterowie dysponują tylko jednym rodzajem broni, której nie można zdobywać i zmieniać. Także zakres czynności jest tu bardzo ubogi, gdyż nie ma mowy o żadnym wskakiwaniu przez okno, wysadzaniu ściany, za którą kryje się wróg itd. W zasadzie cała gra to niekończące się otwieranie drzwi, badanie pomieszczeń, eksterminacja przeciwników itd. Choć przez kilka pierwszych misji może się to wydawać interesujące, to po pewnym czasie taka zabawa zaczyna nużyć.

W sumie SHADOW WATCH to kolejna gra, która zawodzi nadzieje graczy. Miała szansę na sukces, gdyż zarówno założenia scenariusza, jak i oprawa graficzna stoją tu na wysokim poziomie. Niestety, czegoś zabrakło. Wydaje mi się, że twórcy SW, chcąc jak najbardziej uprościć zasady rozgrywki, mocno przesadzili – takie zubożenie jeszcze żadnej grze nie wyszło na dobre. Mamy więc, niestety, kolejnego przeciętniaka. A szkoda, bo przecież RED STORM to firma potrafiąca stworzyć coś naprawdę wielkiego, chociażby rewelacyjny RAINBOW SIX. Cóż, może następnym razem będzie lepiej.

Pooh

Red Storm/Take 2 Int.

www.redstorm.com/shadowwatch

DYSTRYBUTOR PL – PLAY IT
STRONA PL – www.play-it.com.pl
TERMIN WYDANIA PL – JEST
PC WIN'95/98 Min. Pentium 133, 32 MB RAM

OCENA: 5/10

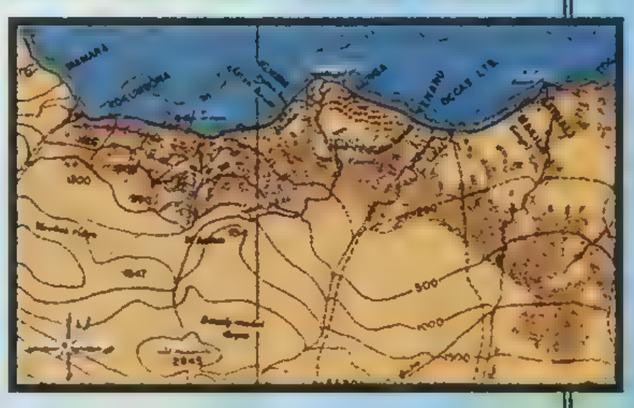
CAMPAIGN SERIES RISING SUN

Gdy otrzymałem telefon z redakcji, że czeka na mnie RISING SUN, słońce mej radości wzeszło na nieboskłon intelektu – nareszcie ktoś zrobił grę o Pacyfiku. Oczyma wyobraźni widziałem już stosy japońskiej piechoty, linie ogarniętych szałem skośnookich szaleńców. Naprzeciwko nich zimna stal amerykańskich kaemów, liczne moździerze i działa, okopy, zasieki, bunkry, miny, a w tle cicha, zapatrzona na gniew ludzi dżungla...

Gdy nieoceniony Hunter podawał mi płytkę, dostrzegłem okładkę i wszystko rozbłysło niczym flara oświetlająca teren bitwy w ciemnościach nocy. Słońce zaszło, bo na cedeku wydrukowano tłustymi literami nienawistny napis: TALONSOFT. Firma, która była wyznacznikiem nowych standardów w grach heksowo–turowych, której GETTYSBURG nie miał sobie równych wśród strategii, ta firma wyprzedaje się teraz jak stary, zużyty menadżer. Kolejne jej gry to zazwyczaj rozwinięte wersje poprzednich tytułów, a świeżości w nich tyle, co w piwnicy zalanego domu. RISING SUN to nic innego, jak kolejna (po EAST FRONT i WEST FRONT) opowiastka o walkach plutonów w II wojnie światowej. Akcja gry przenosi nas w lata 1941–45, na Pacyfik, głównie w okolice Filipin, Nowej Gwinei, Birmy oraz Wysp Salomona. Rozgrywamy tu kolejne tury, w których każdy pluton może się ruszyć lub strzelić, zależnie od posiadanego zapasu punktów akcji, a wszystko to zaklęte jest w 41 scenariuszach (w tym czterech treningowych) i 7 kampaniach.

Gra obejmuje swą skalą zmagania na poziomach od batalionu do korpusu, ale ten ostatni zarezerwowany jest dla tych, którzy chcą przerwać naukę, bowiem wszystko trwa zbyt długo. Wątpliwości budzi mało realistyczne oddanie walki – to znowu szachy lub warcaby w historycznym kostiumie. Wsparcie artyleryjskie bywa śmieszne (algorytm wyniku jest bardzo „rozrzucony", bo wzięto go z tabel z gier planszowych), a wsparcie lotnicze zawodne. I jak ma wyglądać w takich warunkach osłona lądowania na plaży (co jest częste w tej grze)?! Nasze samoloty są odpędzane przez ogień plot., artyleria okrętowa tylko pohukuje, nie wyrządzając wrogowi szkody, a z kolei działa obrońcy zatapiają barki desantowe z lekkością baletnicy. Równie zabawne jest natarcie piechoty, gdyż jej wielokrotne ataki na wroga nie dają rezultatu. Pal sześć sukces, można czasami nie dać rady przeciwnikowi, ale wtedy nasze szturmujące jednostki albo zalegają, strudzone ponad miarę, albo pierzchają do tyłu, do końca dnia pozostając bezużytecznymi. Tu po kilku natarciach wszyscy są świeży i zadowoleni, a jedyne straty ponosi się od ognia. Równie prymitywne i nieskuteczne jest dowodzenie – plutony rzadko kiedy działały same, a tu biegają swobodnie po placu boju jak panna młoda przed kościołem w oczekiwaniu na wybranka.

Grę próbują ratować dwa patenty, wprowadzone z pompą przez autorów jako super ekstra rozwiązanie: flary i atak banzai. W nocnych walkach gracz może oświetlić teren, zadając przeciwnikowi większe straty i w ogóle go widząc (w trybie strzału wciskamy ALT i SHIFT). Natomiast japońska piechota po sprawdzeniu dowódcy (wciskamy B jak banzai) zyskuje lepsze morale i atakuje zacieklej (przez dwa etapy nic mi to nie dało, mimo dwukrotnej przewagi). Owszem, rozwiązania te są przydatne, ale nie jest to jakieś cudowne panaceum na skostniałość gry. Dobrze, że pokrycie terenu oraz ogrom planszy pozwalają na stosowanie taktyki obchodzenia wroga, oskrzydlania go itp. W przeciwnym wypadku walka kończy się dla występujących w grze Japończyków, Amerykanów, Brytyjczyków, Nowozelandczyków czy Australijczyków tym samym – zbiciem w kupy i nacieraniem masą na punkty zwycięstwa (lub kupą tychże punktów obroną). Zupełnie jak w EAST FRONT – brrrrrr. Pograć można, ale to raczej rzecz dla wielbicieli gatunku niż dla ludzi rozsmakowanych w prawdziwej wojnie i taktyce. Gra posiada rozwinięty edytor mapy, ODEBE i scenariuszy. Można także wygenerować dowolny scenariusz, wymieniając tylko warunki podstawowe – klimat, rodzaj terenu, pokrycie, przeciwników, skalę. Ale mnie zabrakło tu jednego: możliwości powalczenia w okresie lat 30., kiedy to Japońce zmagali się z rządowymi Chińczykami, komunistami, Mongołami, no i oczywiście z Ruskimi. Taki scenariusz jak Chałchyn–goł to byłoby coś, bo żmudne zdobywanie bunkrów i wyciąganie z nich zwęglonych resztek cesarskich żołnierzy po kilku bitwach nieco nuży...



Berger

Talonsoft/Take 2

www.take2games.com, www.talonsoft.com

DYSTRYBUTOR PL – PLAY-IT
STRONA PL – www.playit.com.pl
TERMIN WYDANIA PL – JEST
PC WIN'95/98 Min. Pentium 200, 32 MB RAM

OCENA: 6/10

MAJESTY

Czas nie zadziałał na korzyść MAJEST. Jest to bardzo interesujący produkt, nowatorski w podejściu do tematu, ale zbyt skromny w opcjach i możliwościach.

MAJESTY jest RTS–em, ale odmiennym niż wszystkie inne – kojarzy się raczej z grą HORDE. Należy zbudować osadę, by wygrać kolejne scenariusze kampanii, i jest to jedyne podobieństwo MAJESTY do innych gier z tego gatunku. Każdy scenariusz może być rozegrany w dowolnej kolejności – zależy to tylko od naszego uznania i doświadczenia. Są oczywiście takie, których przejście wymaga wcześniejszego ukończenia kilku łatwiejszych, ale nie zmienia to faktu, że konstrukcja gry jest już od podstaw odmienna od tego wszystkiego, co znamy. W osadzie stawiamy wieże strażnicze, targi, kuźnie, szkoły, wieże magów i inne tego typu pyszności, ale nie budujemy domów dla rolników i robotników, gdyż w miarę rozwoju osady te pojawiają się niejako samoistnie. Gdy tylko zapewnimy wiosce spokój i bezpieczeństwo, możemy liczyć na to, że chłopi i chłopki zabiorą się do walenia potworów pałkami po głowach. Te porządki odnoszą się w dużej mierze także do bohaterów pomagających nam w odzyskaniu królestwa. Co prawda wznosimy budowle, w których rodzą się bohaterowie, ale to, co oni porabiają, w niewielkim tylko stopniu zależy od nas. Gdy chcemy, by dany wojownik poszedł w jakieś miejsce, wyznaczamy za to nagrodę... i już. Podobnie postępujemy, gdy chcemy zabić konkretnego wroga lub zniszczyć określoną budowlę. Im wyższa nagroda, tym więcej bohaterów zaangażuje się w sprawę.

Gra wciąga swą odmiennością, dynamiką, tempem. Grafika, jak na RTS, jest bez zarzutu, a dźwięki pomagają stworzyć odpowiednią atmosferę. Ale... przyznać trzeba, że gra jest przeznaczona dla maniaków gatunku. Tak naprawdę wszystkie scenariusze są podobne. Musimy postawić budynki obronne, budowle z bohaterami, pomieszczenia gospodarcze (pieniądze!), kuźnie (dla rozwoju broni), świątynie itp. Z uwagi na niewielką liczbę budowli przy n–tym scenariuszu przestaje nas to bawić, a przeciwnicy też są nudnawi – albo ćwoki padające od kilku strzał, albo mastodonty, przeżywające nawet największe ataki magiczne i fizyczne. Cały wic polega na przyciąganiu tych drani ku wieżom obronnym i tam atakowaniu ich bohaterami przy jednoczesnej odbudowie wieży przez chłopka (gdy raczy się pojawić). Problemy, jakie rozstrzygamy na kolejnych planszach, to wytrwanie w obronie, a następnie dobór celu ataku dla naszych wojaków. Często można się zaciąć na niektórych planszach, gdy zbierane pieniądze ledwo wystarczają na wyrównanie strat, a wróg ciągle nadchodzi i nadchodzi. Zwycięstwo osiąga się bowiem wtedy, gdy nasza gospodarka produkuje więcej pieniędzy, niż potrzeba na uzupełnianie strat, co umożliwia osiągnięcie przewagi fizycznej bądź jakościowej nad przeciwnikiem i pewne zwycięstwo.

Ocena gry jest w tej sytuacji niejednoznaczna. Z jednej strony mamy do czynienia z nowym ujęciem tematu. I to całkiem udanym, ponieważ MAJESTY to gra świeższa, ciekawsza i bardziej wciągająca od wielu flakowatych RTS–ów, które co i raz wypadają na rynek z jakiejś amerykańskiej mielarni pomysłów. Lecz z drugiej strony jest to zabawa na jedno rozegranie kampanii. To produkt, do którego się nie wraca, a to z racji podobieństwa scenariuszy, niezbyt dużej liczby budowli, jednej linii rozwojowej i – na koniec – nie najciekawszych plansz (są trochę małe i jednostajne).

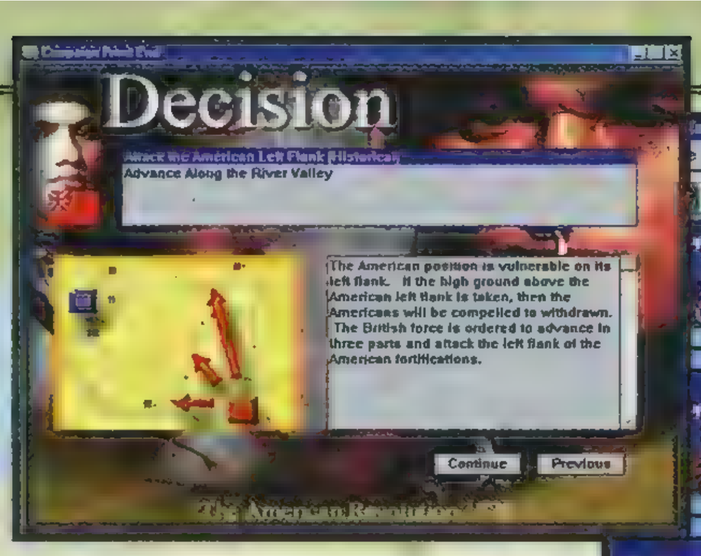
Berger

Microprose
www.microprose.com

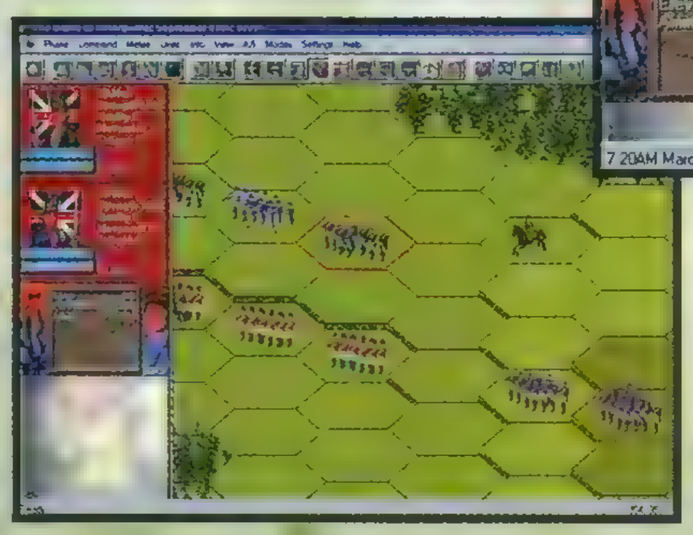
DYSTRYBUTOR PL – CD PROJEKT
STRONA PL – www.cdprojekt.com.pl
TERMIN WYDANIA PL – CZERWIEC
PC WIN'95/98 Min. Pentium 166, 32 MB RAM

OCENA: 7/10

CAMPAIGN 1776

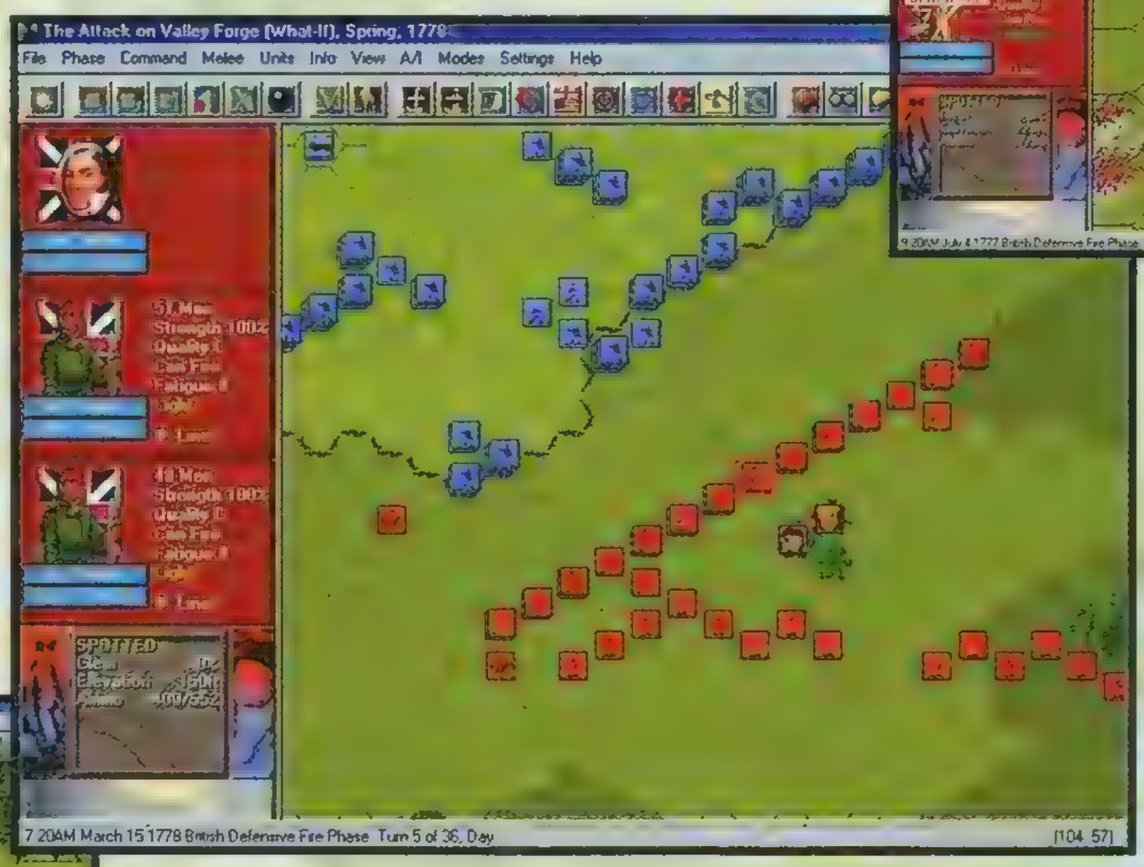


Autorzy CAMPAIGN 1776 umieścili bitwę na jej właściwym miejscu, w toku kampanii. Oto należy zdecydować się na stronę konfliktu, a następnie na kampanię (czasem trzeba wybierać między opcją historyczną a prawdopodobną) – potem jest... bitwa. Od jej wyniku zależy następne zdarzenie taktyczne. Kampanie wyglądają ciekawie, lecz gra jest zbyt sztywna, gdyż brakuje swobody działań. Nie ma też wewnętrznego edytora, który tworzyłby bitwy w zależności od sytuacji. Bliżej temu programowi do serii GREAT BATTLES OF... niż do CIVIL WAR. Należy jednak wskazać na specyficzny charakter tej wojny, podczas której między kolejnymi bitwami mijało sporo czasu; istniało też mnóstwo czynników dodatkowych. Mamy za to edytor kampanii, w którym można wytyczyć rozwój wydarzeń i następstwo bitew. Tworzymy sytuację taktyczną, w której obie strony mają dwie możliwości, a następnie algorytm zderzeń różnych decyzji. Potem następuje bitwa, która przesądza o następnych zdarzeniach. Starcia w tej wojnie skupiały wielkie siły, dlatego przyjęta skala czasowa (5 minut) i terenowa (1 heks – 36 m) jest najlepsza. Niestety, gracz dowodzący dziesiątkami kompanii gubi się w plątaninie linii i traci czas na klikanie. Długość tury ruchu i ognia oraz konieczność użycia mnóstwa żetonów to bolączki gier firmy HPS, i nie równoważy ich ani grafika, ani dźwięk. Wszystko to wynagradza jednak bitwa. Dobre przepisy i SI sprawiają, że gra się z przyjemnością. Mnóstwo szczegółów kryje się w algorytmach zdarzeń oraz w opcjach zaawansowanych. Pierwszą rzeczą, jaką należy sobie odpuścić, jest kawaleria – służy ona jedynie do rozpoznania i końcowych pościgów. Piechota jest w stanie obronić się przed najtęższymi dragonami, a jest to efekt sztywnego ustawienia sobie darować, jest artyleria. Małe baterie nie robią wrażenia na przeciwniku, zaś piechota atakuje bez obaw, że zostanie wyrżnięta (jak np. miało to miejsce w BATTLEGROUND). Owszem, skoncentrowany ogień trzech baterii może zadać niewielkie straty, ale nie ma to wpływu na bitwę. I wreszcie szaleńcze manewrowanie. Tu należy rozstawić mocną linię piechoty, zabezpieczyć skrzydła strzelcami i zaatakować. Gdy obrońca zostanie osłabiony, to na bagnety i... już. W tej grze postawiono na słabe morale jednostek – wystarczy wykrwawić trochę jakąś kompanię, by uciekła ona na tyły i pociągnęła za sobą następne oddziały. Stąd też ześrodkowanie ognia to jedyna szansa skutecznego użycia artylerii, a w przypadku piechoty daje to wręcz niesamowite efekty.



starcia kawaleryjskiego (rzeczywiście, były one gwałtowne, ale mało krwawe). Drugim elementem, jaki można

Gra CAMPAIGN 1776 została pomyślana jako rozgrywka kampanijna z możliwością toczenia bitew. Nie ma tu kompletnego edytora starć, brakuje opcji tworzenia własnej mapy i ODEBE – można pracować jedynie na gotowych terenach. Ale i 48 gotowych scenariuszy nie zachęca do podejmowania takich wysiłków. Oczywiście część z nich to wariacje jednej bitwy, więc oryginalnych map przygotowano mniej. Jest to wynik zamierzonego „skostnienia" bitew w samej kampanii. Edytor byłby pełen, gdyby postawiono na pełną elastyczność i samodzielność gracza, jednak sytuacja nie wymaga zastosowania takiego rozwiązania. Mimo że wszystko jest długie i żmudne, to gra się nie nudzi, a starcia i taktyka są proste jak drut. Wyniki walk są w miarę przewidywalne i nie tak losowe, jak w innych grach turowo–heksowych.



Najważniejsze jest wybranie wariantu działania w kampanii, a następnie kierunku głównego uderzenia. Nie ma co pchać się wszędzie – trzeba wybrać jeden punkt i tam rozbić nieprzyjaciela. Liczebność wojsk gra swoją rolę, ale najważniejsze jest morale, no i oczywiście linia. Do pełnej radości brakuje czasu rzeczywistego, który ukazałby wartość, piękno i siłę linii (tury ruchu, ognia oraz walki wręcz nigdy nie oddadzą płynności działań i możliwości zaskakiwania przeciwnika). Postarano się jednak ograniczyć te niedostatki, dzieląc jednostki na kompanie. Ich mnogość i możliwość kombinowania szyków (nie ma czworoboku, ale można go utworzyć z kilku oddziałów) zapewnia wystarczający realizm. I wówczas nie przeszkadza fakt, że np. bitwa pod Monmouth wyglądała zupełnie inaczej. Co prawda w CAMPAIGN 1776 nie udało się dokładnie oddać XVIII–wiecznych zmagań, ale i tak jest to pozycja ciekawa i w miarę udana. A pamiętajmy, że zwykle taktyka ustawiania równych linii plującej ogniem piechoty, wspierania jej artylerią i – z rzadka – kawalerią jest trudna do przedstawienia w grze turowo–heksowej.

Berger

HPS Simulations 99
www.hpssims.com

DYSTRYBUTOR PL – NIEZNANY
STRONA PL – NIEZNANA
TERMIN WYDANIA PL – NIEZNANY
PC WIN'95/98 Min. Pentium 166, 32 MB RAM

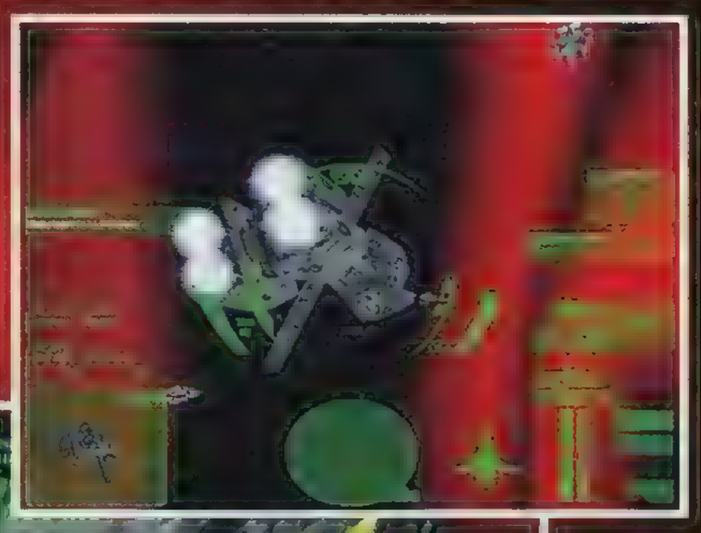
OCENA: 6/10

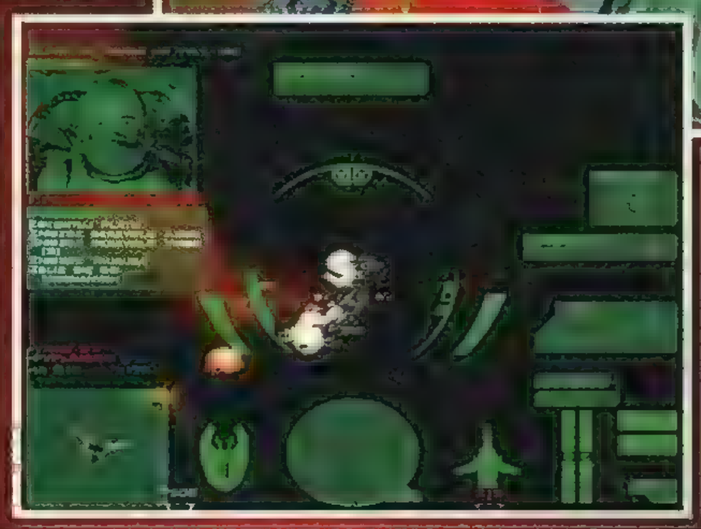
FREESPACE.PL
WIELKA WOJNA

Od kilkudziesięciu lat potomkowie Ziemian kolonizują galaktykę. Wydawać by się mogło, że nie istnieje siła mogąca im się oprzeć. Padają kolejne układy. Kto nie chce się podporządkować – ginie. Miliardy lat ewolucji na kolejnych planetach w ciągu dni obracane są w perzynę. Wystąpiły jednak pewne komplikacje, gdyż w końcu napotkaliśmy równych sobie. Vasudanie tworzą prawdziwe imperium, wojna z nimi ciągnie się już od czternastu długich lat. Obie strony powoli się wykrwawiają. Czy nie ma nadziei na pokój?

Premiera DESCENT: FREESPACE miała miejsce niemal dwa lata temu. Jak widać, na spolszczenie gry trzeba było czekać kawał czasu, a w dodatku CD PROJEKT wydaje ją tylko przy okazji premiery FREESPACE 2. Należy więc sobie odpowiedzieć na pytanie: „Czy po tak długim okresie nadal warto zainteresować się tym >>staruszkiem<<? Gdy odpaliłem DESCENT–a pierwszy raz, tuż po światowej premierze, przeżyłem lekki szok. Owszem, wcześniej istniały już kosmiczne symulatory (czy, jak kto woli, strzelaniny) o niezłej grafice, przyzwoitym scenariuszu, porządnie rozwiązanym sterowaniu, wtedy jednak po raz pierwszy wszystko to połączono w tak perfekcyjną całość. Obie części gry stawiane są innym za wzór, nadal zresztą niedoścignione. Zbliżyć się do nich (i to tylko pod względem graficznym) zdołał tylko TACHYON: THE FRINGE (recenzja w tym numerze). A reszta? Niestety, to jeszcze nie ta klasa...

Z pewnym takim niepokojem siadałem do WIELKIEJ WOJNY, bo przecież dwa lata to kawał czasu, technologia poszła niesamowicie do przodu. Obawiałem się, że choćby grafika będzie przynajmniej niedzisiejsza. No cóż – myliłem się. Owszem, nie jest to już szczytowe osiągnięcie myśli ludzkiej, ale gra nadal wygląda bardzo przyzwoicie. Statki wymodelowane są bardzo dobrze (może tylko pokłady największych jednostek trochę świecą pustką), a efekty wizualne stoją na zacnym poziomie. O ile na dzień dzisiejszy grafika jest nieco oklapnięta, to reszta gry przedstawia się znakomicie, bowiem FREESPACE to nie tylko błyskotki, lecz przede wszystkim atmosfera – a tę stworzyć najtrudniej. Czy gdzie indziej zdarzyło się Wam lecieć z pełną mocą dopalaczy w kierunku zbliżającego się niemiłosiernie wolno statku (którego zresztą mieliście bronić), patrzeć na jego słabnące osłony i na hordy statków wroga, wyłaniające się z podprzestrzeni? Czy gdzie indziej w ostatniej chwili dopadaliście celu, nakazując skrzydłowym eksterminację i przeprowadzając ledwie trzymającego się sprzymierzeńca przez wrota skokowe? Ja coś takiego przeżyłem tylko tutaj – naprawdę! Inne gry AŻ TAK bardzo mnie nie wciągają. Najlepszym dowodem na potwierdzenie mych słów niech będzie to, że wiedząc przecież dokładnie, czego mogę się spodziewać, przeszedłem polską wersję FREESPACE: WIELKA WOJNA. Ot, tak dla czystej przyjemności!





Skoro już jesteśmy przy spolszczeniu – ogólnie rzecz biorąc, wypadło ono nieźle i w zasadzie mogę przyczepić się tylko do szczegółów. Na przykład w intrze (i w ogóle we wszystkich filmach) pojawiają się angielskie napisy zamiast polskich, choć to zapewne można wytłumaczyć wysokimi kosztami tworzenia całych sekwencji FMV od nowa. Druga uwaga odnosi się do jakości dubbingu. Zazwyczaj stoi on na naprawdę wysokim poziomie, jednak czasami głosy aktorów wydawały mi się dziwne, jakby z braku obsady kilka kwestii wymawiała ta sama osoba, a jedynie elektronicznie zmieniono jej wysokość głosu. Choć może tylko mi się wydawało? Natomiast naprawdę nędznie wypadają sekwencje, w których słowa Vasudan tłumaczone są na język ludzki – słyszymy wtedy wyjątkowo znudzony i zmęczony głos, co nijak nie pasuje do komputerowego translatora.

Abstrahując jednak od owych niedociągnięć muszę przyznać, że FREESPACE: WIELKA WOJNA to nadal naprawdę kawał doskonałej gry. Biorąc dodatkowo pod uwagę, że jej cena raczej nie powinna być zbytnio wygórowana, szczerze polecam ten tytuł. Nawet jeśli miałeś już styczność z FREESPACE 2, to i tak warto zobaczyć jego starszego brata – to po prostu pozycja obowiązkowa. A jeden punkt zabieram jej tylko za jednak nieco już przestarzały engine; reszta kwalifikuje się na lśniące 9.

Pooh

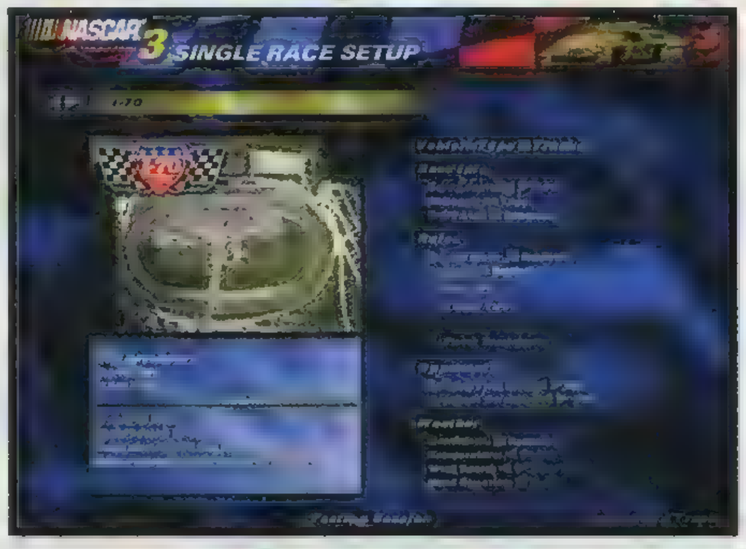
Interplay
www.interplay.com

DYSTRYBUTOR PL – CD PROJEKT
STRONA PL – www.cdprojekt.com.pl
TERMIN WYDANIA PL – JEST
PC WIN'95/98 Min. Pentium 200, 32 MB RAM

OCENA: 7/10

NASCAR RACING 3
CRAFTSMAN TRUCK SERIES

Jazda samochodem klasy „Nascar" to jedno z moich największych marzeń. Niestety, szansa na jego spełnienie jest raczej niewielka. Problemem jest przede wszystkim to, że nie mieszkam w USA, a tak poza tym to nie mam tych paru tysięcy dolców na zbyciu (zainteresowani kursami w Nascar Racing School powinni udać się na stronę www.buckbaker.com, gdzie znajdą dodatkowe informacje – wraz z cennikiem). Mimo to w pewnym stopniu zaspokajam swoje żądze, a to dzięki producentom gier komputerowych. A jeśli mowa o grach, to oczywiście należałoby wspomnieć o duecie PAPYRUS/SIERRA, najlepszym producencie gier utrzymanych w klimacie „Nascar".



Jak pamiętamy, to właśnie oni wywołali lawinę podobnych gier, a uczynili to pierwszą, skądinąd znakomitą, częścią NASCAR–a. Później ich zapał nieco opadł, tak jak i noty kolejnych ich produktów, aż wreszcie pod koniec zeszłego roku światło dzienne ujrzał NASCAR RACING 3, gra o ogromnym potencjale. Dzisiaj mam przyjemność przedstawić dodatek do tego tytułu – CRAFTSMAN TRUCK SERIES.

Co bardziej zorientowani w temacie zapewne już odgadli, że dzięki temu w grze pojawią się nieco inne samochody niż dotychczas. Rzeczywiście, teraz oprócz tradycyjnych bolidów możemy się ścigać również (jak sama nazwa wskazuje) truckami. W błędzie będą jednak ci, którzy myślą, że jest to jakaś fantazja autorów. Zawody w klasie „Craftsman" to jedna z odmian (kategorii?) wyścigów zaliczanych do grupy „Nascar".

Skoro więc mamy do czynienia z pełnoprawnymi mistrzostwami, słusznie należało się spodziewać, iż gra będzie pozwalała na ich rozegranie na monitorze naszego komputera. Kolejne 24 trasy, wzięte wprost ze spisu na sezon 1999, to wyzwanie czekające na gracza. W szranki staną najlepsi z najlepszych, czyli kierowcy, którzy we wspomnianym sezonie prezentowali się na arenach w prawdziwym świecie. Nie zabrakło nikogo z ważnych, czego dowodem jest obecność takich nazwisk, jak Jack Sprague czy Ron Hornaday (może mało kto z Was ich kojarzy, ale wierzcie mi – to są wielcy tego sportu). Idąc dalej tym tropem dochodzimy do różnej maści statystyk, mniej lub bardziej przydatnych w grze, które także powstały na bazie oryginalnych danych z poprzedniego sezonu. Nowe trasy to – w połączeniu ze starymi – zapowiedź długich godzin, jakie spędzimy przed monitorem. Szczególnie ciekawie prezentują się tory o nieco odmiennej konstrukcji niż typowe „owale". Najważniejsze jest jednak to, że na każdej możemy się ścigać zarówno zwykłymi samochodami, jak i truckami. W ten sposób mamy szansę zaaranżować sytuację, jaka w rzeczywistym świecie nigdy nie miała miejsca – przeprowadzenie zawodów na trasach nie objętych kalendarzem rozgrywek.

System kierowania pojazdem ani na jotę nie różni się od tego, jaki został zastosowany w NR3. Z jednej strony jest to dobra wiadomość, gdyż tam samochody zachowywały się bardzo przyzwoicie, z wyraźnym szacunkiem dla odpowiednich praw fizyki, ale myślałem, że tu choćby w niewielkim stopniu odzwierciedlona zostanie różnica w prowadzeniu pojazdów odmiennych typów. Jeśli chodzi o mechanikę pojazdu, czyli tzw. opcję garażową, to ten element także nie uległ zmianie, co jednak w tym przypadku zdecydowanie należy zapisać po stronie plusów. W dalszym ciągu system ten jest prosty, przejrzysty i przyjazny dla użytkownika.

NR3: CRAFTSMAN TRUCK SERIES to „klasyczny" dodatek, w pełnym tego słowa znaczeniu. Autorzy przy niewielkim nakładzie sił dość skutecznie wydłużyli nam zabawę. Żałuję jedynie, że nie zmodyfikowano (choćby w niewielkim stopniu) modelu jazdy, przez co bardziej pasowałby do tych, bądź co bądź specyficznych, samochodów. Zwiększyłoby to różnicę pomiędzy wozami obu typów, dzięki czemu rozgrywka nabrałaby rumieńców. Z drugiej strony to tylko dodatek, i może to dobrze, że nie próbowano na siłę zrobić czegoś nowego, czy wręcz przełomowego. Nowe samochody i trasy to elementy, których można się było spodziewać... i dostaliśmy je. Na więcej trzeba będzie poczekać do czasu, gdy światło dzienne ujrzy NASCAR RACING 4, a to z pewnością nastąpi już wkrótce.

TEG

Papyrus/Sierra
www.sierra.com

DYSTRYBUTOR PL – PLAY-IT
STRONA PL – www.playit.com.pl
TERMIN WYDANIA PL – JEST
PC WIN'95/98 Min. Pentium 166, 32 MB RAM

OCENA: 5/10

COMBAT FLIGHT SIMULATOR
TUSKEGEE FIGHTERS

Podejrzewam, że większość z Was miała do czynienia z już ponadrocznym symulatorem MICROSOFT–u, zatytułowanym COMBAT FLIGHT SIMULATOR. Według autorów miał to być wojskowy odpowiednik znanego wszystkim FLIGHT SIMULATOR–a. W praktyce wygląda to mniej więcej tak: z FS wzięto model lotu, trochę przerobiono engine graficzny i dodano możliwość strzelania. Na temat produktu końcowego ludzie różnie się wypowiadali, prasa dała wysokie oceny (ja również), ale było też wielu niezadowolonych, którzy pomawiali CFS o brak realizmu (?), kiepski model lotu (!!?) i jeszcze kilka innych przewinień. Znam nawet takiego jednego (pozdrowienia, PIK!), który przez kilka tygodni usiłował wmówić mi, że CFS jest do niczego. Tylko niech nikt mnie nie podejrzewa, że uważam ten produkt za symulator idealny, w którym nic już nie można poprawić – po prostu, według mnie, niektóre możliwości tego produktu niwelują wiele jego wad. Chyba największą zaletą (oprócz doskonałego modelu lotu i symulacji uszkodzeń) programu jest jego otwarta struktura. W sieci znajdują się setki, jeśli nie tysiące różnych samolotów, często w bardzo specyficznych i unikatowych malowaniach (np. osobista maszyna niejakiego Hartmana). Do pojedynczych samolotów dochodzą również scenerie analogiczne do tych z FS–a (scenerie przygotowane dla FS działają również z CFS). Większość owych dodatków została przygotowana przez amatorów i jest udostępniana za darmo. Szczęśliwi posiadacze gotówki mają jeszcze jedną możliwość – zakupienie jednego z profesjonalnych dodatków, stworzonego przez firmy zajmujące się tą tematyką. Jedną z nich jest ABACUS. Swego czasu firma ta wydała dodatki dotyczące wojny na Pacyfiku oraz walk nad Chinami. Teraz przyszła kolej na kolejny data–disc, pt. TUSKEGEE FIGHTERS. Tym razem wcielimy się w rolę pilota 332. Grupy Myśliwskiej, operującej w północnej Afryce, Włoszech i południowej Europie.

Przejdźmy do zawartości dodatku. Po pierwsze, dostajemy tu całkiem przyjemny zestaw nowych samolotów. Najwięcej, bo aż sześć, jest Mustangów w różnych malowaniach – każdy z nich ma indywidualne godło oraz – charakterystyczny dla 332. Grupy – czerwony ogon. Co ciekawe, nie jest to prosta przeróbka samolotu dostarczanego wraz z podstawową wersją CFS, bowiem od razu widać, że siatka modelu została zrobiona od nowa, oraz że przygotowano nowy kokpit. Kolejną maszyną jest latający dzbanek – P–47 Thunderbolt. Tu zmieniono jedynie model, gdyż tym razem mamy kroplową osłonę kabiny. W pierwszych misjach kampanii będziemy pilotować P–40L Warhawk. Jest to całkowicie nowa maszyna, z własnym kokpitem. Na deser pozostają dwa samoloty szkolno–treningowe: PT–17 oraz AT–6C Texan. Oba są bardzo przyjemne w pilotażu i wybaczają graczowi wiele popełnionych za wolantem błędów. Wszystkie modele mają ruchome części i sprawiają dobre wrażenie. Kolejnym elementem zestawu jest sceneria, obejmująca wymienione wyżej rejony. Nowy zestaw tekstur z dużej wysokości wygląda równie dobrze, jak standardowy, jednak podczas lotu przy ziemi nowe tekstury nie wyglądają już tak dobrze – brakuje im plastyczności i szczegółów. Dla potrzeb dodatku stworzono kilka kolejnych budynków i nowe wzory lotnisk, zaś teren zbudowany jest poprawnie i sprawia pozytywne wrażenie. Niestety, tu też nie uniknięto drobnych niedoróbek: w niektórych miejscach na krawędzi dwu brył pokazują się szczeliny, przez które widać morze albo oryginalny teren. Misje, jakie przyjdzie nam tu wypełnić, są bardzo różnorodne – będziemy eskortować bombowce, atakować cele naziemne i zwalczać Luftwaffe. Autorzy zapewniają, że wszystkie misje oparte są na rzeczywistych zadaniach wykonywanych przez 332. Grupę Myśliwską. Jeśli ktoś nie lubi CFS, niech zapomni też o TF. Kolejny dodatek, właściwie nie zmieniający oblicza gry, raczej nie przyczyni się do zmiany czyjegoś niechętnego zdania na temat tego nienowego już symulatora. Jeśli jednak ktoś – tak jak ja – jest wyznawcą tej gry, powinien niezwłocznie zapatrzyć się w nowy produkt ABACUS–a. Dla mnie płytka z tym dodatkiem była impulsem do spędzenia kilku dni na intensywnym lataniu, i jeśli mam być szczery, to muszę powiedzieć, że nie żałuję ani jednej minuty obcowania z tym programem.

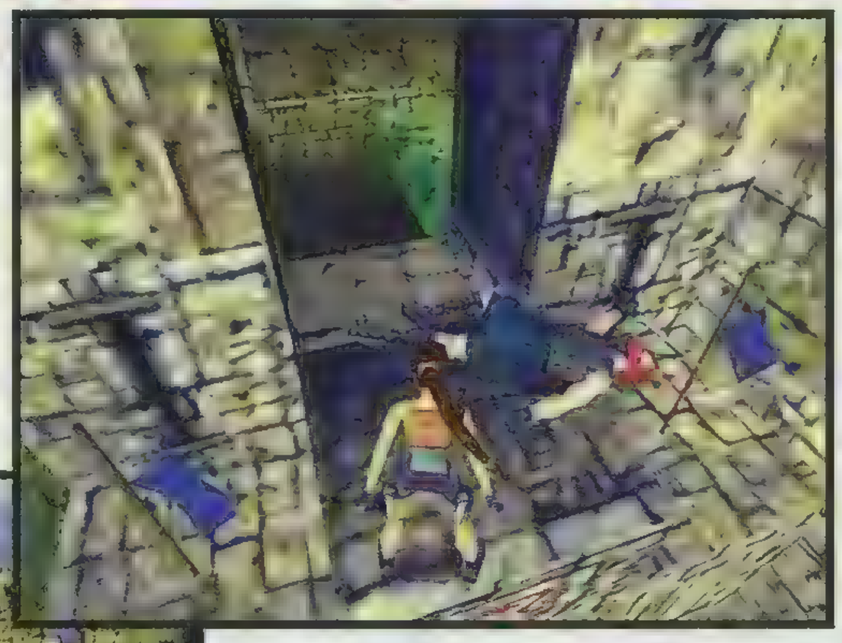
Abacus
www.abacuspub.com

DYSTRYBUTOR PL – NIEZNANY
TERMIN WYDANIA PL – NIEZNANY
PC WIN'95/98 Min. Pentium 166, 32 MB RAM

OCENA: 6/10

TopGun

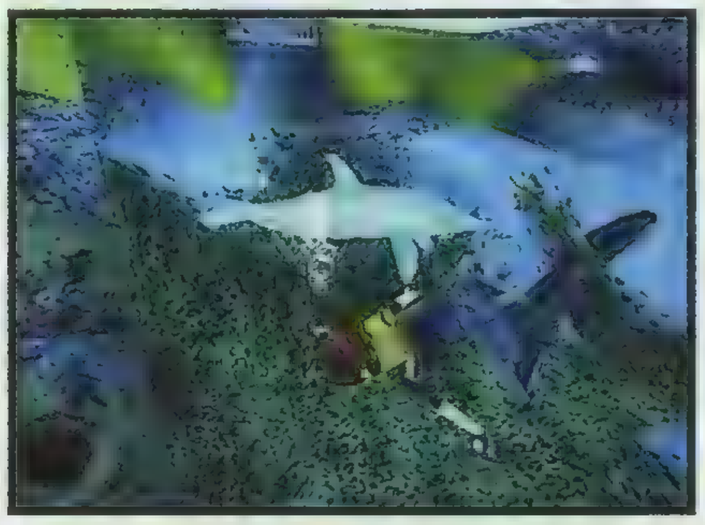
TOMB RAIDER 3 LOST ARTIFACT

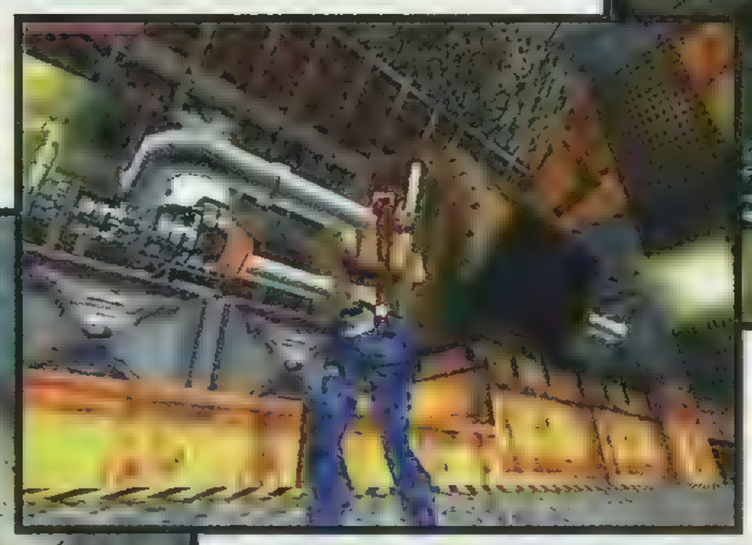


W naszym życiu niektóre rzeczy powracają z niezmienną regularnością. Takie na przykład słońce, które codziennie pojawia się na nieboskłonie. Czasami powracają ludzie (niedługo ukaże się DIABLO 2), czasami powracają też autorzy gier komputerowych. Ale pewne jest, iż żadnej nowej Lary Croft już nie będzie, trzeci TOMB RAIDER jest ostatnią częścią tej gry. I w ten sposób w końcu wszystko wraca na utarte ścieżki.

Historia gry o tej nieustraszonej dziewczynie ciągnie się już pięć długich lat. Naśladując swojego poprzednika, Indianę Jonesa, nasza młodziutka pani archeolog rzuca się w wir nieznanych niebezpieczeństw. I to trzy razy. Wciąż z niezmiennie niezłomną niewzruszonością. I dysponując coraz to większą objętością klatki piersiowej. I nadal wychodzi ku świetlanej przyszłości, bo mimo wszystkich pogróżek EIDOS–a legenda Lary cały czas się rozwija – tym razem za sprawą data discu do TR3.

Doktor Willard umiera, a Lara przez przypadek dowiaduje się, że interesujących ją artefaktów jest jeszcze więcej. Ten piąty ma być właśnie na terenie mrocznego, postawionego pośrodku mglistej szkockiej wyżyny zamku Willarda. Zanim jednak nasza pani archeolog przebije się przez skomplikowane podziemia tej twierdzy, już ktoś ją uprzedzi. Rozczarowana Lara wraca do domu jedynie z workiem nieznanej, świecącej się materii. Kilka dni później znowu dzieją się tajemnicze rzeczy. Oto wszystkie gazety informują o dziwnym wypadku w metrze oraz o znalezieniu nieznanej, świecącej substancji. To pobudza Larę do działania. Jednak do ostatecznego rozwiązania tajemnicy jest jeszcze daleko. W tej chwili mogę Wam zdradzić tylko tyle, że cała historia kończy się w zoo, a więc – zapewne – będzie zabawnie.





Lara wyskakuje z helikoptera uzbrojona w swój zwykły arsenał i staje przeciw hordom wrogów. A są to nie tylko umundurowane humanoidy, ale także prehistoryczne, latające jaszczury, żarłoki i w ogóle najróżniejsza zbieranina. Wcielając się w Larę, nie musisz się obawiać, że Ci się skończy amunicja, niezbędna do rozwalania tego zwierzyńca, jednak pamiętaj, że będziesz z nim walczyć częściej niż to konieczne.

O grafice TR3:TLA stanowi, niestety, ten sam stary, pięcioletni już engine. Z pewnością nie zaszkodziłaby tu drobna odmiana, a jeszcze lepiej zasadnicza rekonstrukcja. Być może do następnego razu autorzy coś wymyślą. Podobnie jest z SI przeciwników Croftówny – tu również od ostatniego TR nic się nie zmieniło, choć komputerowe potwory nadal trzymają wysoki poziom.

Ostatnie słowo? W TR3:TLA nie uświadczymy nic nowego (o drobnych nowościach już wspomniałem), właściwie to wolałbym zaczekać do następnych części tej serii. Mimo to grywalność tego dodatku jest na przyzwoitym poziomie. Przeżyjesz tu nie jedną ciężką chwilę, a palce nieraz zaplączą się w klawiaturę. No właśnie, powinienem wspomnieć, że nadal nie ma sterowania myszą. A więc – rozmasować palce i ciepło się ubrać, bo w Szkocji o tej porze zimno...

A co nas czeka w przyszłości? Po kolei: wersja na GAMEBOY–a – powinna pojawić się na rynku w okolicach pierwszej połowy maja, TOMB RAIDER 5 – ma się ukazać w listopadzie 2000 roku, zarówno dla PC, jak też dla PLAYSTATION. No i latem roku 2001 ma się pojawić film pełnometrażowy.

Mamoulian

Eidos
www.tombraider.com

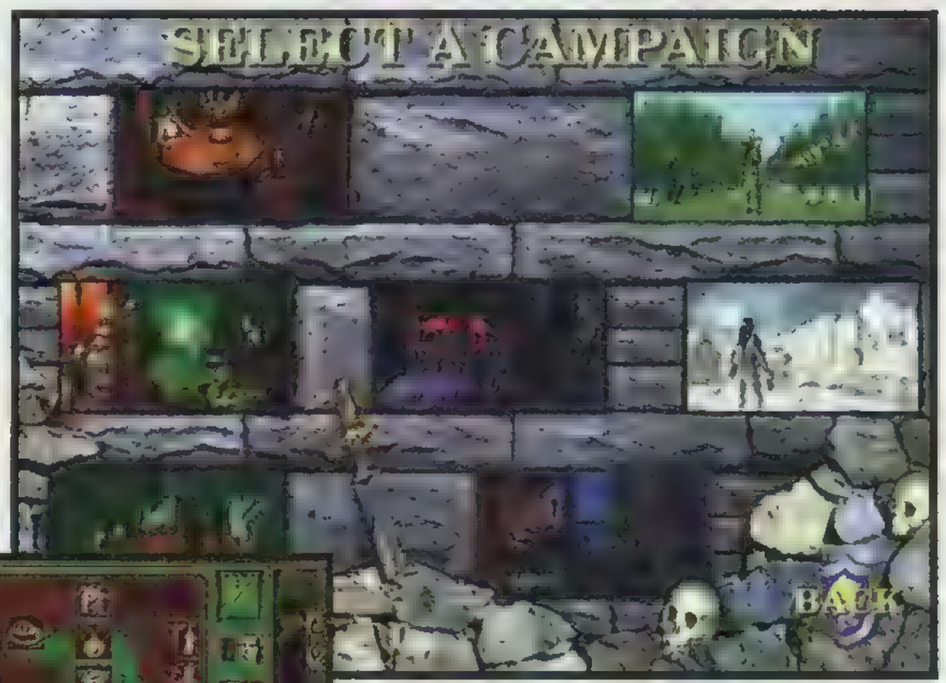
DYSTRYBUTOR PL – MIRAGE
STRONA PL – www.mirage.com.pl
TERMIN WYDANIA PL – NIEZNANY
PC WIN'95/98 Min. Pentium 166, 16 MB RAM

OCENA: 7/10

HEROES THE SH

Młoty w dłoń, kujmy broń! Drugi raz ofiar czas. Sandro drań, idźmy nań! Żyje król! Smoków ul! Szkielet znów szedł ze snów. Dzielnie pełzł, ale sczezł. Magii moc, złota trzos. W elfi szept wątpi kiep! Alians wraz, gęsty las, ruszać czas! Żyje król!

Nie tak dawno firma 3DO wypuściła ARMAGEDDON'S BLADE, pierwszy dodatek do HEROES OF MIGHT & MAGIC 3, a już oferuje drugi. Nosi on tytuł THE SHADOW OF DEATH i – ta wiadomość na pewno wszystkich ucieszy – nie wymaga podstawowej wersji gry! Niewątpliwie jakiś wpływ na to ma fakt, że jest to prequel – wydarzenia tam przedstawione rozgrywają się przed tymi z HOMM3: RESTORATION OF ERATHIA (NSS '67), ale już po HOMM2: SUCCESSION WARS (SS '48). Król Gryphonheart jeszcze żyje, ale nie będziemy mieli z nim wiele do czynienia, podobnie jak z Lordem Haartem. Centralną postacią jest zły czarownik Sandro, który od dawna dążył do przejęcia kontroli nad całym kontynentem Antagarich. Teraz na jego drodze staje czterech, dobrze nam znanych, bohaterów.



KAMPANIE

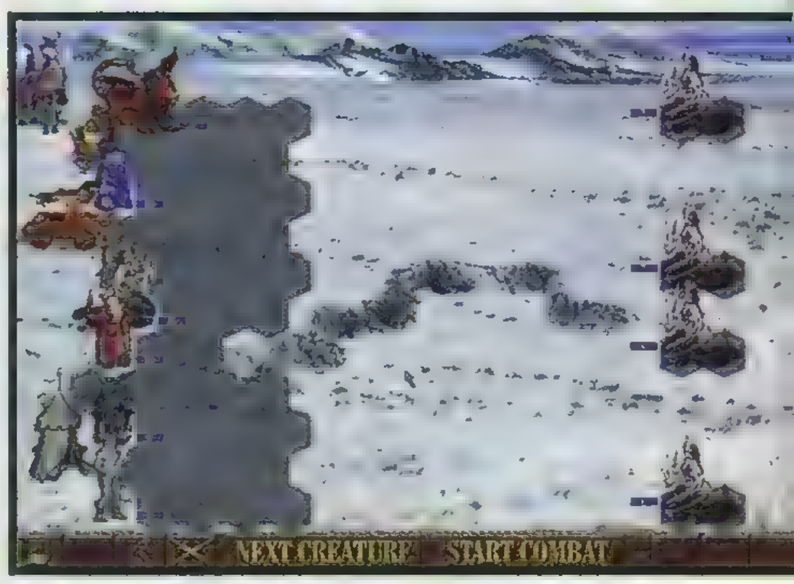
Szczegóły tej historii pozna ten, kto przejdzie wszystkie siedem kampanii, które oferuje HOMM3:SOD. Wprawdzie z początku dostępne są tylko cztery (Hack and Slash, Elixir of Life, Birth of a Barbarian, New Beginning – po 4–5 scenariuszy każda), ale po ich przejściu otrzymuje się trzy kolejne: Rise of the Necromancer, Unholy Alliance i Scepter of Power. Warto zaznaczyć, że ten szósty składa się z aż dwunastu scenariuszy! Prócz tego do wyboru jest 38 samodzielnych map, a jeśli gra się w sojuszach, to dochodzi kolejnych 19. Oczywiście dostępne są też te znane z RESTORATION OF ERATHIA.

FOSY

Miasto	Typ fosy	Zadawane rany
Castle	woda	70
Rampart	jeżyny	70
Tower	miny	150
Inferno	lawa	90
Necropolis	stos czaszek	70
Dungeon	wrzący olej	90
Stronghold	drewniane kolce	70
Fortress	wrząca smoła	90

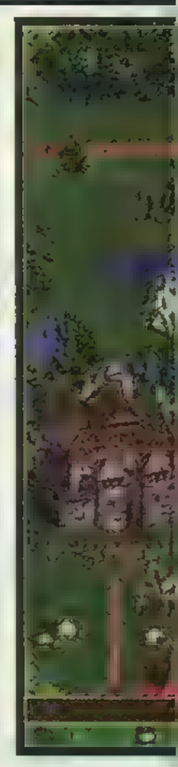
MONSTRA

No dobrze, odbudowa królestwa odbudową królestwa, ale co mamy nowego? A co z elementami, które pojawiły się już w ARMAGEDDON'S BLADE? Oczywiście nie ma scenariuszy z tamtego dodatku, ale poza tym jest wszystko, zarówno artefakty, jak i neutralne armie czy jednostki z Conflux. Niestety, te ostatnie są bezdomne, gdyż w SOD owego zamku... nie ma. Mamy multum smoków (Lazurowe, Kryształowe, Czerwone, Bajkowe, Zielone, Złote i Czarne), są też moi ulubieni Sharpshooters (atak – 12, obrona – 10, uszkodzenia – 8–10, szybkość – 9, cena – 400, strzały – 32). Warto dodać, że jeżeli bohater właśnie w tym rodzaju wojska się specjalizuje, to może na nie awansować zwykłe... Elfy. Dla mnie bomba!!!



ARTEFAKTY

Kolejną – i chyba najważniejszą – nowością jest 12 nowych artefaktów łączonych. Szczegółowe ich omówienie znajdziecie w ramce, a tu wyjaśnijmy tylko parę najbardziej gorących spraw. Otóż przed ukazaniem się SOD wielki niepokój graczy budziła pogłoska, jakoby po skompletowaniu wszystkich artefaktów składa-



ARTEFAKTY ŁĄCZONE

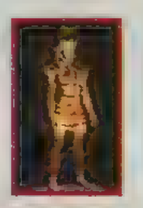
1. *Angelic Aliance – pozwala łączyć w jednej armii dobre i złe wojska bez utraty morale. Wymaga: Helm of Hevenly Enligment, Celestial Necklace of Bliss, Sword of Judgement, Armor of Wonder, Sandals of The Saint, Lion's Shield of Courage.*

2. *Cloak of the Undead King – 30% poległych zamienia w szkielety. Wymaga: Amulet of the Undertaker, Vampire's Crown, Dead Man's Boots.*

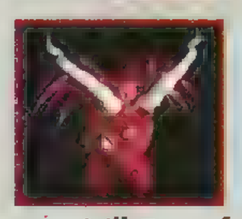
3. *Eliksir of Life – daje 25% zdrowia wszystkim wojskom, oczywiście nie działa na martwiaki. Wymaga: Ring of Life, Vial of Life Blood, Ring of Vitality.*

4. *Armor of Damned – na początku bitwy rzuca czary: Slow, Disrupting Ray, Curse,Weaknes, Misfortune. Wymaga: Skull Helmet, Blackshard of the Dead Knight, Rib Cage, Shield of the Yavning Dead.*

5. *Statue of Legion – przyrost wojsk zwiększa się 50% we wszystkich miastach. Wymaga: Legs of Legion, Hips of Legion, Torso of Legion, Arms of Legion, Head of Legion.*

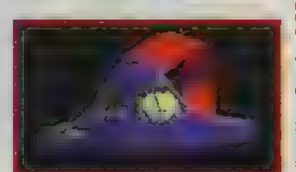


6. *Power of Dragon Father – wszystkie zdolności bohatera zwiększają się o 6. Wymaga: Crown of Dragontooth, Necklace of Dragonteeth, Dragon Wing Tabard, Red Dragon Flame Tongue, Dragon Scale Shield, Quaiet Eye of the Dragon, Still Eye of the Dragon, Dragonbone Greaves, Dragon Scale Armor.*



7. *Titan's Thunder – dodaje do księgi czarów Titan's Lightning Bolt, który zadaje 600 ran i nic nie kosztuje. Wymaga: Thunder Helmet, Titan's Gladius, Titan's Cuirass, Sentinel's Shield.*

8. *Admiral's Hat – likwiduje niedogodności związane z załadunkiem i wyładunkiem statków. Wymaga: Sea Captain's Hat, Necklace of Ocean Guidance.*



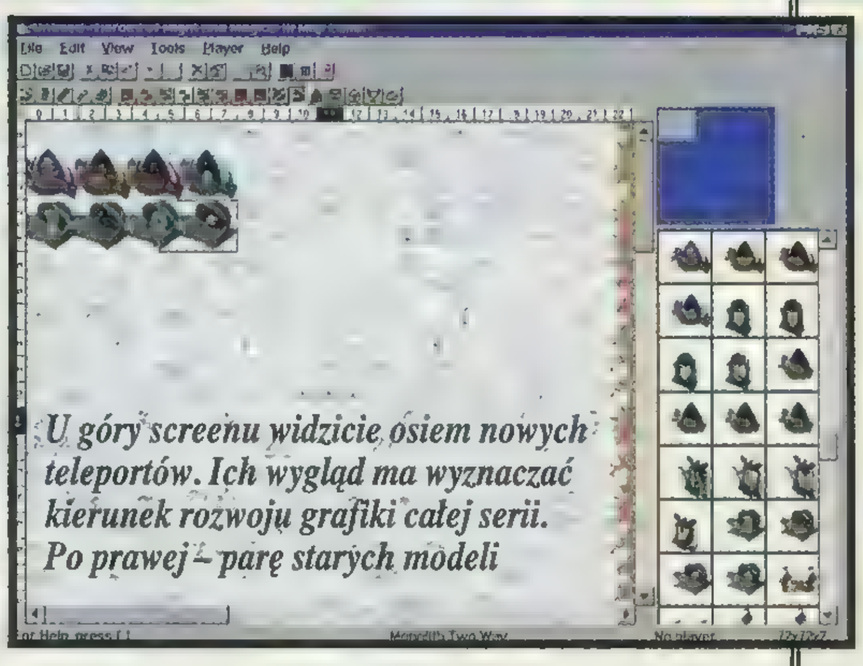
9. *Bow of Sharpshooters – likwiduje wszystkie przeszkody w walce i podróży. Wymaga: Bow of Elven Cherrywood, Bowstring of Unicorn's Mane, Angel Feather Arrows.*

10. *Wizard's Well – każdego dnia regeneruje wszystkie punkty magii. Wymaga: Orb of Mana, Talisman of Mana, Charm of Mana.*

11. *Ring of Magi – przedłuża działanie czarów o 50 rund. Wymaga: Collar of Conjuring, Ring of Conjuring, Cape of Conjuring.*

12. *Cornucopia – generuje 4 najcenniejsze surowce dziennie. Wymaga: Everflowing Cloak of Crystal, Everpouring Vial of Merkury, Eversmoking Ring of Sulfur, Ring of Infinite Gems.*

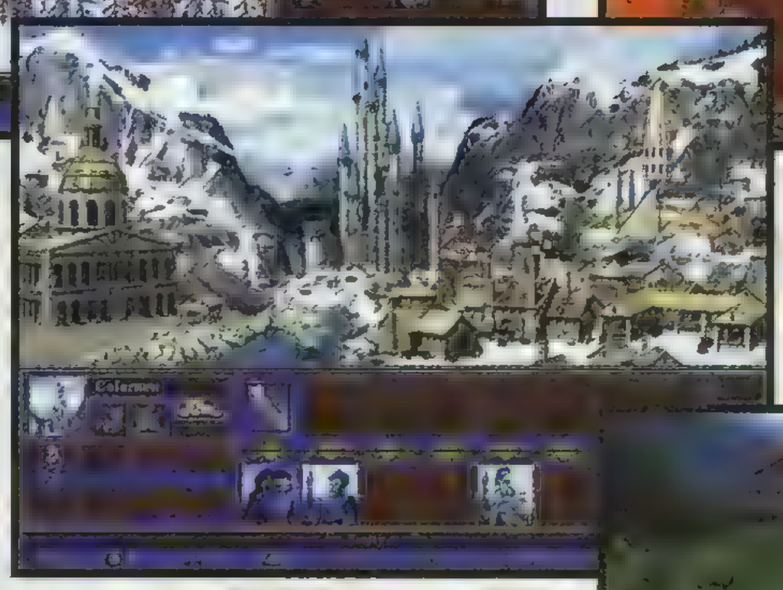
swej mocy, ale i nie zwalniają miejsc w kieszeniach naszego bohatera; dzięki temu, jeśli się chce, można je później rozdzielić. Niestety, jeżeli się tak zrobi, to potem już nie da się ponowić połączenia. A z artefaktów łączonych naprawdę warto skorzystać, gdyż są bardzo silne – taki np. Piorun Tytana zadaje 600 ran i nic nie kosztuje! No i poza tym pozyskanie wszystkich komponentów różnych silnych gadżetów stanowi główne zadanie sporej części kampanii.



U góry screenu widzicie osiem nowych teleportów. Ich wygląd ma wyznaczać kierunek rozwoju grafiki całej serii. Po prawej – parę starych modeli

HEROES OF MIGHT & MAGIC 3
THE SHADOW OF DEATH

jących się na jeden łączony traci się bonusy, jakie tamte dawały, i w dodatku tak przemyślnej konstrukcji nie można później rozdzielić. Otóż nie! Sprawdzałem. Po zebraniu wszystkich potrzebnych elementów pojawia się komunikat, że można dokonać połączenia. Artefakty wchodzące w skład całego zestawu bonusowego nie tracą



BUDOWLE I TERENY

Wygodnym i – przy okazji – miłym dla oka elementem rozgrywki jest 8 nowych teleportów. Cztery z nich są dwukierunkowe, a reszta jednokierunkowa. Pod względem graficznym wykonano je w całkowicie nowym stylu – przede wszystkim są dwa razy większe. Teraz przedstawiają się naprawdę bajecznie, a autorzy zapowiadają, że tak właśnie ma wyglądać grafika wyczekiwanego przez wszystkich HOMM4. Udoskonalone zostały też fosy – za wejście do takowej i każdą turę pobytu jednostka będzie otrzymywała odpowiednią ilość ran (patrz tabelka).

Oczywiście są dwa rodzaje terenów specjalnych (ziemia święta i przeklęta), które dają bonusy (lub kary) armiom dobra i zła. Ale oprócz tego w SHADOW OF DEATH bohaterowie będą potykać się z wrogami na ośmiu nowych typach pól bitewnych. Są to kolejno: Holy Ground (Święty Teren), Evil Fog (Zła

ina), Magic Clouds (Chmury Magii), Lucid Pools (Lśniące Stawy) i Fiery Fields (Ogniste Pola). Każdy z nich w określony sposób wpływa na zachowanie się wojsk – a to na morale, a to znów na szczęście. Trzeba więc tak kombinować, by ze swoimi dobrymi wojakami nie władować się na Mgła:), Clover Field (Pole Koniczynek), Favorable Winds (Pomyślne Wiatry), Rocklands (Skalna Krateren, który daje bonusy złym osobnikom. Poza tym takie Pomyślne Wiatry zwiększają o połowę zasięg okrętu transportowego!

EDYTORY

Kolejną rzeczą, którą znamy z ARMAGEDDON'S BLADE, jest edytor kampanii. Jednak teraz, oprócz nowych map, można też tworzyć własnych herosów. Ułatwione zostało również rozmieszczanie na mapie artefaktów. Pojawiły się nowe questy oraz nowe bramy strażnicze – są nawet takie, do przejścia których wymagane jest wypełnienie odpowiedniej misji. A jakby tego komuś było mało, można też stworzyć sobie całą kampanię, bo ich edytor także znalazł tu dla siebie miejsce.

PLANY WYDAWNICZE

A kiedy polscy gracze będą mogli zapoznać się z HOM&M3: THE SHADOW OF DEATH? No cóż, ufam, że stanie się to równo z polską premierą ARMAGEDDON'S BLADE (a to miłe wydarzenie dystrybutor, firma MIRAGE, zapowiadał ostatnio na kwiecień:) Mam jednak nadzieję, że uda się nam skompletować wszystkie dodatki jeszcze przed ukazaniem się HOMM4, który zapowiadany jest na koniec tego roku.

Pisiek

3DO
www.3do.com

DYSTRYBUTOR PL – MIRAGE
STRONA PL – NIEZNANA
TERMIN WYDANIA PL – NIEZNANY
PC WIN'95/98 Min. Pentium 166, 32 MB RAM

OCENA: 7/10

Strefa Zrzutu

Kolejny miesiąc za nami. Na dworze straszny upał, nie chce się siedzieć w domu i tylko ci najbardziej wytrwali, czyli między innymi ja (he he!) pozostają w swoich klitkach, aby zobaczyć, co nowego przygotowali dla nas ci okropni producenci gier – jakby nie mogli wyjść się poopalać:) W tym miesiącu w Strefie nie znajduje się nic przełomowego, jednak warto ją przeczytać, bo nigdy nie wiadomo, co może człowieka zainteresować. Jak co miesiąc życzę Wam miłej lektury! Aha, moglibyście czasem przesłać swoje opinie dotyczące działu na mój adres e–mail: murmur@ssonline.com.pl.

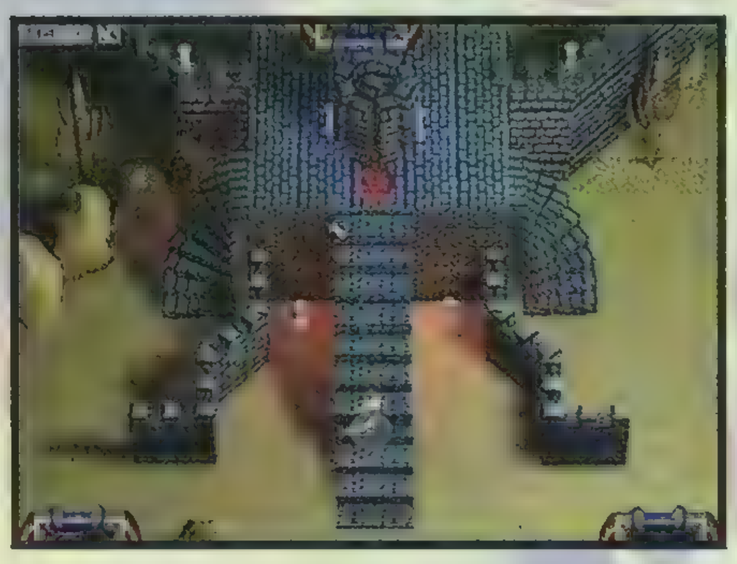
Murmur

DEATHMATCH

Chyba w końcu trafiłem na grę, o której z czystym sumieniem mogę powiedzieć, że nie po-

winna ujrzeć światła dziennego. Jest to również pierwsza gra, która w stu procentach zasłużyła na to, aby trafić do STREFY ZRZUTU.

Cały czas mowa tu o czymś takim, co zwie się DEATHMATCH. Początkowo ten tytuł mnie zaciekawił – pomyślałem sobie, że może to być bardzo fajna jatka z jakimś odjazdowym klimacikiem. Niestety, bardzo się myliłem! Na początku przywitało mnie strasznie skromne menu: dwa guziczki „na krzyż". Później przeszedłem do gry i zdziwienie po prostu uderzyło we mnie jak kilkutonowy głaz! To, co zobaczyłem, było żałosne. Pominę fakt, że początkowo nawet nie



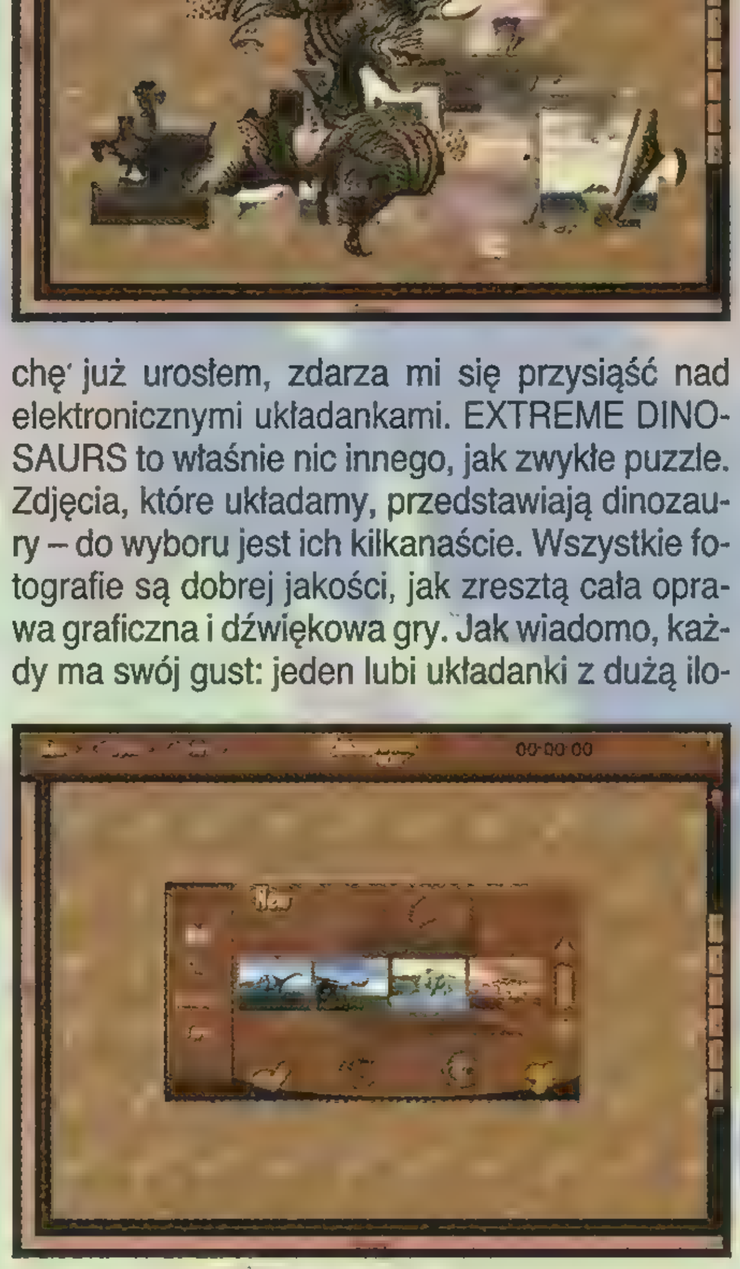
mogłem dojść, jak się steruje w tej grze i gdzie jest bohater, którym mam się poruszać. Kiedy już do tego doszedłem, moim oczom ukazała się niewielka postać, która przypominała trochę... kolesia z QUAKE–a 2. OK, jestem na planszy, ale co dalej? Nagle z różnych stron zaczęły wyłaniać się dziwne stworki – rozprawienie się z nimi to pestka. Tak sobie chodziłem i strzelałem, aż nagle zauważyłem, że moja postać znikła z ekranu i już się na nim nie pojawiła. Później odkryłem kolejną ciekawostkę, a mianowicie przejście do innego poziomu – niestety, jak wrócić na poprzedni, albo jak pójść jeszcze dalej, nie odkryłem. I tak, w sumie, wyglądała cała zabawa. Grafika jest słabiutka, podobnie jak dźwięk, i naprawdę aż nie ma się ochoty tego wspominać. Szczerze mówiąc, mam nadzieję, że nie natkniecie się na ten produkt nawet w najgorszych snach!

DAK SOFTWARE
OCENA: 1/10

EXTREME DINOSAURS

Kiedyś, gdy jeszcze byłem mały, bardzo lubiłem układać puzzle. Szczególnie ciągnęło mnie do takich, które składały się z ogromnej ilości elementów. Teraz, w dobie komputerów, gdy tro-

chę już urosłem, zdarza mi się przysiąść nad elektronicznymi układankami. EXTREME DINOSAURS to właśnie nic innego, jak zwykłe puzzle. Zdjęcia, które układamy, przedstawiają dinozaury – do wyboru jest ich kilkanaście. Wszystkie fotografie są dobrej jakości, jak zresztą cała oprawa graficzna i dźwiękowa gry. Jak wiadomo, każdy ma swój gust: jeden lubi układanki z dużą ilo-



ścią elementów, a drugi wręcz przeciwnie – z małą. EXTREME DINOSAURS przypadnie do gustu zarówno tym pierwszym, jak i drugim, ponieważ oferuje możliwość wybrania ilości elementów, a także kształtu i wielkości układanego obrazka. Ogromnym ułatwieniem jest opcja wsadzenia nieużywanych elementów do osobnego pudełka, aby nie walały się po ekranie i nie przeszkadzały w zabawie. Po ułożeniu puzzla pojawia się część edukacyjna gry. Otóż o każdym dinozaurze, którego wizerunek ułożymy, możemy przeczytać ciekawe informacje – oczywiście w języku angielskim. Poza tym jego zdjęcie możemy umieścić na pulpicie jako tapetę. I to w sumie wszystko – jeśli lubisz puzzle i jesteś żądny wiedzy, to sięgnij po EXTREME DINOSAURS.

EGAMES
OCENA: 5/10

GEMS 3D

Była kiedyś taka polska gra, która nosiła tytuł (tak przynajmniej mi się wydaje) KULKI. Miała ona strasznie banalne zasady i wciągała na naprawdę długie godziny. Teraz ktoś postanowił

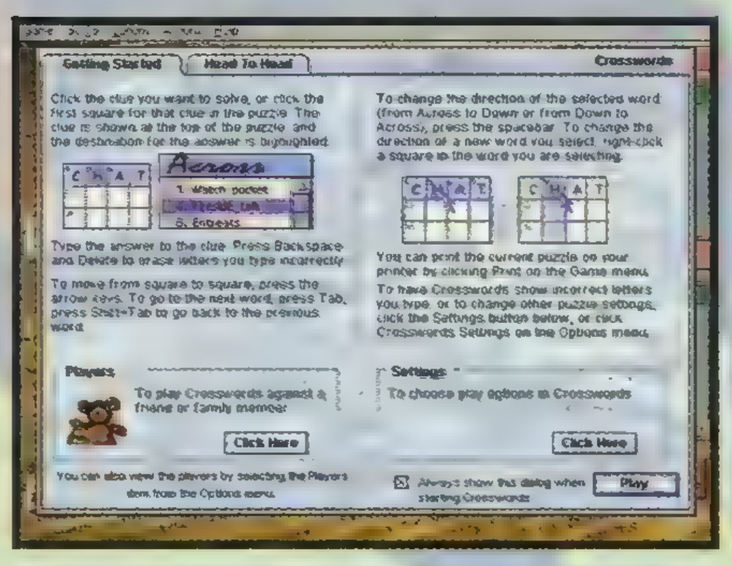
odnowić ten produkt i nadać mu trochę nowocześniejszą oprawę. Zasady GEMS 3D są takie same, jak KULEK. Mamy tu planszę, podzieloną na 81 kwadratów, na której początkowo znajdują się trzy różnokolorowe kuleczki. Po każdej zmianie położenia jednej z nich pojawiają się następne

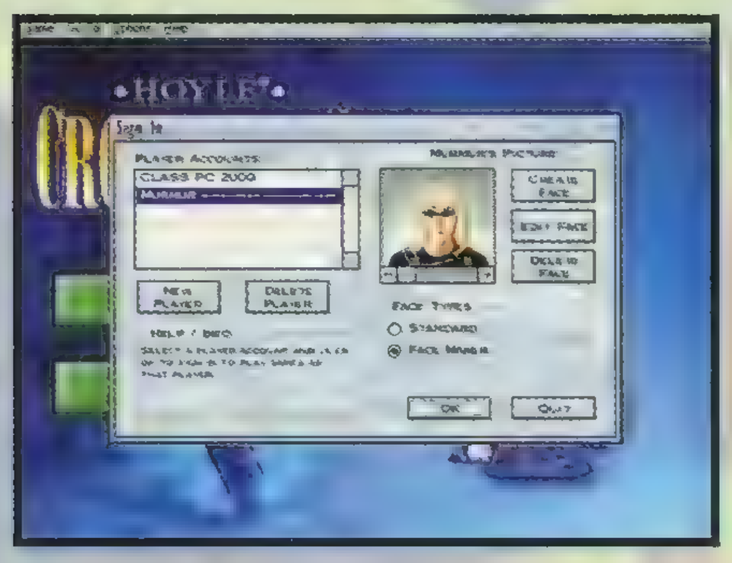
trzy... i tak w kółko. Aby zmniejszyć ilość kulek na planszy, musimy ustawić poziomo lub pionowo przynajmniej pięć bierek o tym samym kolorze. Oczywiście gramy na punkty, a więc możemy rywalizować na tablicy wyników. Grafika nie jest powalająca, ale przynajmniej obsługuje akcelerator; muzyka również jakoś specjalnie nie zachwyca, ale zdecydowanie umiła grę. Jeśli pamiętacie KULKI i lubiliście w nie grać, to GEMS 3D także może się Wam spodobać.

MAX I. FOMITCHEV
OCENA: 3/10

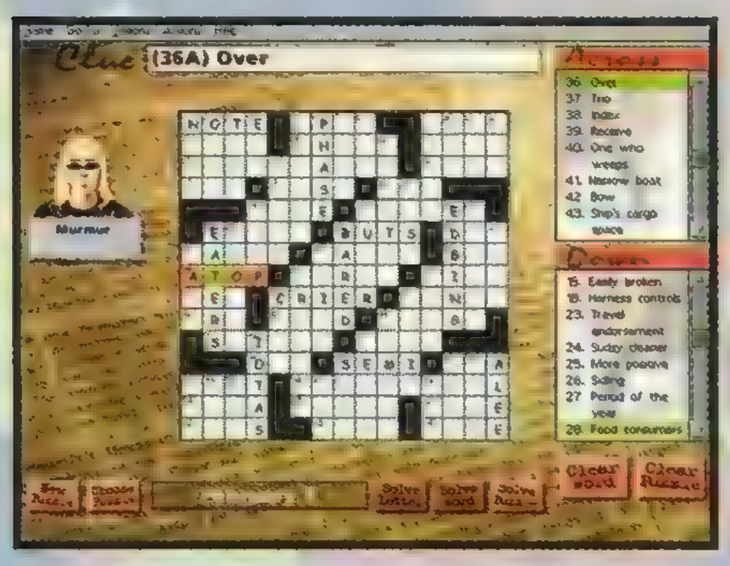
HOYLE CROSSWORDS

To jakieś dziwne zrządzenie losu. Nie wiem dlaczego, ale ostatnio zacząłem nałogowo rozwiązywać krzyżówki – nie śmiejcie się, taka jest prawda. Siedzę więc i wpisuję literki w kratki, a tu w moje łapki trafia gra o wiele mówiącym ty-





tule HOYLE CROSSWORDS – mamy tu do czynienia z elektroniczną krzyżówką. Ciekawostką jest możliwość wygenerowania własnej

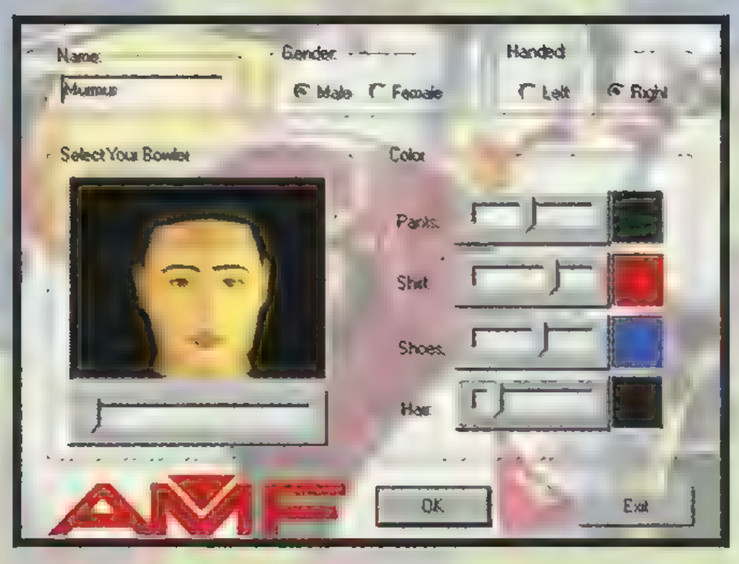


twarzy w specjalnie stworzonym do tego celu edytorze. Poza tym opcje umożliwiają wybranie gatunku muzyki, jaki chcemy słyszeć w tle – niestety, brak metalu:(Rozgrywkę możemy toczyć albo samotnie, albo z żywym przeciwnikiem. Mamy tu bardzo dużo opcji dotyczących samej łamigłówki. Ogromnym ułatwieniem jest możliwość zajrzenia do słownika, w którym znajdziemy wszystkie hasła oraz opisy do nich. Jeśli naprawdę nie wiemy, jaki wyraz wpisać, możemy skorzystać z podpowiedzi i dodać sobie jedną literkę, albo – w ostateczności – cały wyraz. Jest też możliwość ułożenia całej krzyżówki przez komputer, ale co to za frajda... Rodzajów puzzli (tak to się inaczej nazywa:) jest bardzo dużo i w dodatku są one podzielone według różnych poziomów trudności. Wszystko zostało opatrzone miłą grafiką i muzyką, a szczególnie ładne wyglądają generowane przez nas mordki:) Mnie osobiście produkt ten bardzo przypadł do gustu i sądzę, że wszystkim pasjonatom krzyżówek też się bardzo spodoba. Gra ta spełnia wszystkie wymagania, jakie stawiane są programom tego typu. Aha, niestety, wymagana jest perfekcyjna znajomość języka angielskiego!

SIERRA
OCENA: 5/10

PROBOWL 3D

Są gry, które potrafią zniechęcić do danej dyscypliny sportu tak bardzo, że aż dziw bierze. Takim właśnie produktem jest PROBOWL 3D. Rzeczywiście, gra jest 3D – problem w tym, że nie wykorzystuje (przynajmniej mnie nie udało się uruchomić) akceleratora graficznego, co spowalnia ją tak bardzo, że na ekranie ogląda się do-



słownie pokaz slajdów. PROBOWL 3D to, jak sama nazwa wskazuje, kręgle, sport bardzo ciekawy i raczej trudny. Nie będę tłumaczył zasad rozgrywki, gdyż chyba wszyscy je znają. Grafika jest taka sobie – może gdyby gra obsługiwała jakiś dopalacz, to wszystko wyglądałoby zupełnie inaczej, ale, niestety, nie wykorzystuje. Grać możemy sami, we dwójkę na jednym komputerze, a także po sieci. Możemy wybrać sobie twarzyczkę zawodnika, a także kolory garderoby. Żeby nie było za mało, możemy również dobrać sobie odpowiednią kulę. W momencie gdy zaczęła się gra, złapałem się za głowę i nie mogłem wykształsić ani słowa. Chodzi mi o sterowanie – nie wiem, komu przyszło do głowy, aby to tak skomplikować! Co prawda kulą rzucić nietrudno, ale trafienie do celu wymaga takiej gimnastyki, że głowa mała! Do tego dochodzi jeszcze ten ciągły „slajdshow" i dźwięki, których, nawiasem mówiąc, nie

usłyszymy za wiele. Chyba najlepszą częścią gry są bardzo (podkreślam słowo „bardzo") krótkie przerywniki filmowe. Choć nie wykonano ich perfekcyjnie, to przynajmniej są płynnie i wyglądają w miarę przyzwoicie.

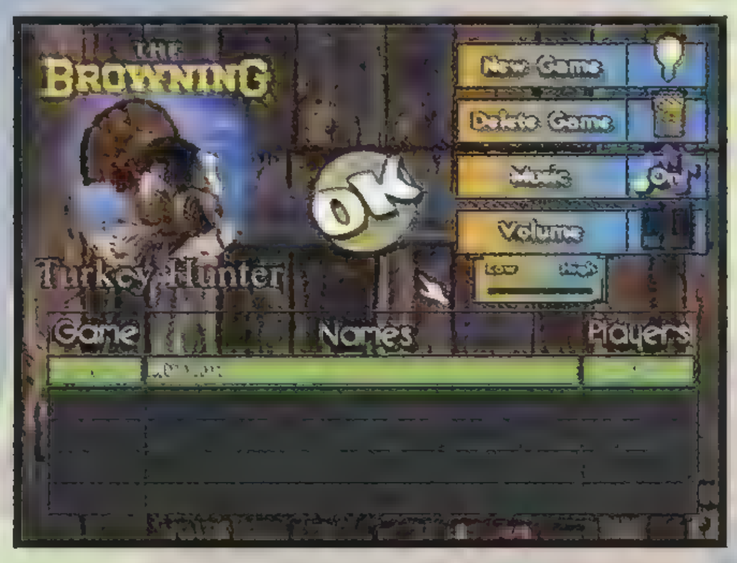
Cóż mogę napisać na koniec... Zdecydowanie odradzam – lepiej zabawić się kręglami naprawdę!

PS. Jeśli jednak zdecydujecie się zagrać, to przeczytajcie helpa, gdyż bardzo pomaga!

HEADGAMES
OCENA: 2/10

THE BROWNING TURKEY HUNTER

Miesiąc temu pisałem o grze pod tytułem THE BROWNING AFRICAN SAFARI. Dzisiaj prezentuję Wam grę niemalże identyczną, i w dodatku spod skrzydeł tej samej firmy. Już z tytułu programu dowiadujemy się, że naszym



celem jest polowanie na indyki. Podobnie jak w TBAS, najpierw musimy udać się do sklepu po sprzęt: sztucznego indyka, wabik, strzelbę itd. Gdy już wszystko zakupimy, wybieramy miejsce, gdzie chcemy polować i... do boju! Podczas polowania zwabiamy indyki przy użyciu ich sztucznego kolegi oraz specjalnego gwizdka. Gdy coś pojawi się w zasięgu wzroku, przycelowujemy i strzelamy. Ze złapaną zwierzyną (im więcej, tym lepiej) dostajemy kasę. Tu warto być ostrożnym: aby ją dostać, trzeba zdobyć licencję, bo w przeciwnym razie koniec gry. Grafika jest tu podobna jak w TBAS, natomiast zdecydowanie zmieniły się muzyka i dźwięk. Muza w TBTH to fajne przygrywki country, a dźwięki... Czysty angielski z wiejskim akcentem – chyba tak można to nazwać. Podsumowując, muszę stwierdzić, że gra jest ciekawa,

jednak nie jestem do końca przekonany, czy aby na pewno można w nią grać dłużej niż jeden dzień, dlatego wybór pozostawiam Wam.

OQUIRRH
OCENA: 4/10

Cz.1

Witajcie w Imadle do MIGHT&MAGIC 8! Osoby, które grały już w poprzednie części serii M&M zapewne poczują się tu jak w domu, gdyż zmiany w interfejsie i sposobie rozgrywki są naprawdę kosmetyczne. W niniejszej solucji nie będziemy zagłębiać się w szczegółowe opisy każdego questu i omówienia wszystkich dostępnych rozwiązań, gdyż musiałoby to zająć cały numer NSS. W naszym Imadle przedstawimy Wam główną linię fabuły i podstawowe zadania – dzięki czemu spokojnie ukończycie grę – oraz najważniejsze miejsca, lokacje i trenerów. A zatem... w drogę!

DAGGER WOUND ISLANDS

Po wykreowaniu swojej postaci i rozpoczęciu gry udaj się do Adventurer's Guild i wynajmij kolejnych awanturników (w razie potrzeby możesz ich w każdej chwili zwolnić ze służby). W siedzibie władz otrzymasz swoje pierwsze zadanie – ponieważ piraci opanowali port, poszukuje się chętnego, który dotarłby z informacją na stały ląd i zawiadomił o pojawieniu się kryształu znajdującego się w Ravenshore Erica Fellmona. Możesz mieć trochę problemów z ciągle odradzającymi się piratami na północy i południu wyspy, ale dla początkującej drużyny są oni wspaniałym źródłem gotówki i doświadczenia (co prawda niewiele, ale zawsze). Warto często korzystać z mapy i robić własne notatki, zaznaczając, gdzie jest dany sklep, karczma lub inna interesująca lokacja – oszczędzi to bezsensownego błąkania po uliczkach dużego miasta, np. w poszukiwaniu osoby, która zleciła dany quest. Ale wróćmy do gry: biegnąc w podskokach (skacząc) możesz przedostać się na sąsiednie wysepki, ale rób to w najwęższym miejscu, bo bohaterowie toną i szybko tracą żywotność. Warto jak najszybciej wyposażyć się w czar Preservation, dzięki któremu nieprzytomni bohaterowie nie umierają po otrzymaniu dodatkowych obrażeń (np. w wyniku utonięcia) – umożliwi to dotarcie do brzegu z oszołomionymi co prawda, ale żywymi bohaterami. Teraz tylko krótki, pokrzepiający sen, szybkie przejrzenie ekwipunku i... w drogę. W trakcie jednego z questów zdobędziesz tzw. Power Stones, które umożliwią Ci korzystanie z portali, przenoszących bohaterów z jednej wysepki na drugą. W prawym dolnym rogu mapy znajduje się Unlifted Library. Czeka Cię tu dość trudna walka – nie warto wchodzić, jeśli drużyna nie jest na co najmniej 10–12 poziomie. Jeśli pokonasz znajdujące się tu trytony i bouldery (na te ostatnie najlepiej użyć jakiejś dobrej różdżki, np. Wand of Cluds, którą skasujesz potwory „zza winkla"), to udaj się na strych – w skrzyni znajdziesz Lost Book of Kehl (przedmiot questowy) i trochę ekwipunku. Na półkach biblioteki są też scrolle z czarami. Po wyjściu z budynku rozejrzyj się po wysepce – jest na niej także obelisk i portal przenoszący drużynę na plan żywiołu Ziemi. Na razie jednak nie radzę się tam zapuszczać, gdyż pierwszy z brzegu Earth Elemental (a jest ich tam sporo) rozłoży wszystkich w ciągu kilku rund. Warto natomiast udać się na wysepkę umieszczoną w lewym górnym rogu mapy. Znajduje się tu Abandoned Temple, przez którą możesz dostać się na wysepkę w prawym górnym rogu. Tu znajdziesz teleport, który... przeniesie Cię do głównego miasta, oraz molo, z którego odpływają statki do Ravenshore. Zanim jednak zagłębisz się w czeluście Opuszczonej Świątyni, możesz skorzystać ze znajdujących się w pobliżu Pedestal of Fire Resistance (czasowo zwiększa odporność na ogień) oraz „znicza" Game of Might (wystarczy go kliknąć – postać, która ma wymagane minimum współczynnika Might, otrzymuje 3 punkty na rozwój umiejętności). Nie zawadzi także zagrać w Arcomage – jest taka możliwość w każdej napotkanej knajpie, a za zwycięstwo dostaje się okrągłą sumkę. Za zrealizowanie pewnego prostego questu (przyniesienie wybranych składników alchemicznych) otrzymasz Potion of Pure Speed (dodaje na stałe +50 Speed).

Informacje o wybranych trenerach (w kolejności: specjalność, nazwisko trenera, lokalizacja trenera): Air Magic Expert, Reshie, House of Reshie; Grand Master of Alchemy, Ich, House of Ich; Master of Armsmaster, The Scarred Lasatin, Lasatin's Hut; Expert of Body Building, Menasaur, Menasaur's House; Expert of Body Magic, Zevah Poised, Zevah's Hut; Expert of Bow, Shivan Keeneye, House of Thistle; Expert of Disarm Trap, Chevon Wist, House of Ich; Expert of Earth Magic, Ostrin Grivic, House of Grivic; Master of ID Item, Eithian, Lamguid's Hut; Expert of Leather, Thadin, Thadin's House; Expert of Merchant, Fishner Thomb, Isthric's House; Expert of Plate, Bone, Bone's House; Grand Master of Regeneration, The Many Tailed Ush, Ush's Hut; Grand Master of Spear, Yarrow, Long–Tail's Hut.

RAVENSHORE

Po dotarciu do portu udaj się do Erica Fellmona. Ten, po zapoznaniu się z wiadomością, poleci Ci, być udał się do Alvaru (na północ), do siedziby gildi kupieckiej (Merchant Guild), aby tam zrelacjonować sytuację niejakiemu Bastianowi Loudrinowi – on będzie wiedział, co dalej robić. Po wykonaniu obowiązków pora na przyjemności: możesz odwiedzić dwie knajpy, ew. różne sklepy (z bronią, zbrojami, komponentami alchemicznymi i księgami czarów). Na marginesie: w MM8 nie ma już upierdliwego zapisywania się do rozmaitych czarodziejskich gildii – jeśli potrzebujesz

MIGHT AND MAGIC 8
DAY OF THE DESTROYER

zycji, to po Twym powrocie w to miejsce dom obieżyświata będzie pusty; on sam czeka na Ciebie w budynku Adventurer's Guild. Początkująca drużyna może tu skaptować minotaura i Mrocznego Elfa (Dark Elf) – obaj są na piątym poziomie doświadczenia. Twoimi głównymi przeciwnikami na otwartych przestrzeniach będą Dire Wolves i centaury (te ostatnie są dosyć denerwujące, gdyż miotają ogniste strzały). Na prawo od mostu, na północ od miasta, jest duże gniazdo centaurów – po ich pokonaniu i splądrowaniu obozowiska uzyskujesz dostęp do obelisku, Earth Resistance Pedestal (czasowo podnosi odporność na żywioł Ziemi) i Lord Brinne Tomb (bardzo prosta lokacja, w której możesz uzyskać przedmiot questowy – Flute).

Informacje o wybranych trenerach (w kolejności: specjalność, nazwisko trenera, lokalizacja trenera): Master of Axe, Jasp Hunter, Hunter's Hovel; Master of Bow, Oberic Nosewort, House of Nosewort; Expert of Chain, Tobren Forgewright, Forgewright Estate; Master of Dagger, Jobber, Jobber's Home; Master of Dark Elf Ability, Lanshee Caverhill, Caverhill Estate; Expert of Fire Magic, Taren Temper, Temper Hall; Grand Master of ID Monster, Blacken Stonecleaver, Stonecleaver Hall; Expert of Light Magic, Archibald Dawnsglow, Archibald's Home; Expert of Mace, Lisha Sourbrow, Townsaver Hall; Expert of Meditation, Alton Putnam, Putnam's House; Grand Master of Merchant, Raven Quicktongue, Quicktongue Estate; Master of Plate, Botham, Botham Hall; Expert of Repair Item, Evander Lotts, Lott's Family Home; Expert of Spear, Matric Townsaver, Townsaver Hall; Expert of Staff, Puddle Thain, Puddle's Hovel; Expert of Sword, Loudrin, Loudrin House; Expert of Water Magic, Ulbrecht Pederton, Pederton Place.

ALVAR

Przychodząc tu szlakiem z południa (z Ravenshore) od razu natkniesz się na niewielkie miasteczko. Jeśli posiadasz rudę (Lump of Ore), mieszkający tu specjaliści wykonają z niej dla Ciebie różne rodzaje zbroi, a także buty, mikstury, komponenty alchemiczne, pierścienie itp. Najlepsza jest jej jasnozielona odmiana, gdyż wytwarzane z niej przedmioty są najlepsze i najcenniejsze. Kawałki rudy najłatwiej jest znaleźć w rejonach skalistych i wulkanicznych. W zachodniej części mapy znajduje się Ogres Raiding Fort, na razie jednak nie radzę tam wchodzić – lepiej zaopatrzyć się w mieście w dobrej jakości ekwipunek (zazwyczaj jest on lepszy niż w Ravenshore) i księgi magiczne. Odpowiednio przygotowany, wkraczasz do fortecy wroga. Po pokonaniu dość licznych ogrów i towarzyszących im najemników udaj się do sali tronowej na piętrze. Tam, od wewnętrznej strony framugi, znajduje się przycisk, którym usuniesz kraty na parterze, blokujące zejście do podziemi. Tutaj czeka Cię trochę walki i kilka „tłustych" skrzyń. Gdy wytłuczesz wszystkich wrogów, udaj się na wschód, do głównego miasta; po drodze, po lewej, miniesz Dark Dwarf Compound (jeszcze do niego wrócimy). Najbardziej okazałym budynkiem w mieście jest gmach Merchant Guild, w którym znajdziesz poszukiwanego Bastiana Loudrina. Ten, po zapoznaniu się z sytuacją, wyśle Cię do Ironsand Desert, abyś przyprowadził kogoś, kto był świadkiem, jak powstaje tamtejsze jezioro ognia – po przesłuchaniu delikwenta zostaną podjęte dalsze decyzje. Na centralnym deptaku znajduje się Pedestal of Day of The Gods (obdarza działaniem czaru o tej samej nazwie), a we wschodniej części miasta jest studnia +25 Personality (czasowo). Tu także znajdziesz fachowca wyrabiającego broń z dostarczonej rudy oraz kupca, który płaci 500 sztuk złota za każde żądło osy. Mnóstwo tych stworów znajduje się w prawym dolnym rogu mapy, a na północ od szlaku, przy wylocie wąwozu znajduje się opuszczone obozowisko, w którym znajdziesz kilka skrzyń z ekwipunkiem. Na końcu wąwozu jest gniazdo os – w środku znajdziesz Royal Wasp Jelly oraz praktycznie nieskończoną ilość potworów (odradzają się). Na środku mapy znajduje się „znicz" Test of Might, zaś na szczycie góry – kolejny obelisk. W lokacji tej można także wykonać quest, w wyniku którego otrzymuje się Potion of Pure Luck (+50 Luck na stałe), jest tu także fontanna pozwalająca odzyskać utraconą manę.

Jeśli chcesz wejść do Dark Dwarf Compound (na zachód od miasta), warto się dobrze wyekwipować w czary, ale przede wszystkim... zdjąć zbroje i tarcze! Mieszkające tu dwa rodzaje boulderów rozwalą je z łatwością i tylko będziesz musiał wydać kasę na naprawianie co cenniejszego ekwipunku. Po pokonaniu potworów spenetruj jaskinie i udaj się na wschód, do właściwych podziemi. Najtrudniejsza ich część znajduje się za południowymi drzwiami – gdy je przekroczysz, włączy się pułapka i kamienny pocisk, który wyleci z końca korytarza, zlikwiduje drużynę. Musisz wykazać się zręcznością i refleksem, otwierając rozmieszczone po obu stronach pomieszczenia drzwi i wskakując do kolejnych komnat. Można też iść bokiem (wciśnięty klawisz Ctrl), „szorując" plecami po ścianie, ale to ryzykowny sposób – czasem Cię trafi, a czasem nie. Tak czy inaczej, czeka tu sporo save'ów, ale warto wykazać się cierpliwością, bo w skrzyniach znajduje się naprawdę niezły ekwipunek (przynajmniej jak dla drużyny na

poziomach 10–15), a w całej lokacji jest do wygarnięcia ok. 70 000 sztuk złota – znajdziesz tu między innymi Ring of Planes (+40 do ochrony przed żywiołami ognia, powietrza, ziemi i wody) oraz Axe of Balthazar (przedmiot questowy).

Informacje o wybranych trenerach (w kolejności: specjalność, nazwisko trenera, lokalizacja trenera): Expert of Alchemy, Tabitha Watershed, Watershed Cottage; Grand Master of Bow, Solis, Hall of Solis; Halian Eversmyle, Eversmyle Hall; Expert of Dagger, Lori Vespers, Vespers Hall; Expert of Dark Elf Ability, Fedwin Dervish, Dervish Estate; Expert of Dark Magic, Patwin Darkenmore, Darkenmore Hall; Master of Disarm Traps, Kelli Lightfingers, House of Lightfinger; Master of Earth Magic, Dorothy Sablewood, Sablewood Hall; Master of Fire Magic, Solomon Steele, Steele Estate; Expert of ID Item, Kyra Sparkmen, Sparkmen Home; Master of Meditation, Gretchin Nevermore, House of Nevermore; Master of Merchant, Fenton Iverson, Iverson Estate; Expert of Mind Magic, Shane Krewlen, House of Krewlen; Expert of Perception, Silk Nightwalker, Nightwalker Cottage; Expert of Shield, Qillian Moore, Moore Cottage; Master of Spear, Ashandra Withersmythe, Withersmythe Estate.

IRONSAND DESERT

Udaj się na północny wschód, do wioski trolli. Po drodze będziesz miał kilku gogów do wykończenia, ale to nic trudnego. W wiosce otrzymasz kilka pomniejszych questów, a także szansę zdobycia Potion of Pure Endurance (+50 Endurance na stałe), musisz jednak znaleźć odpowiednie składniki. Nieopodal ognistego jeziora mieszka Overdune Snapfinger, który widział kataklizm i zgodzi się pójść z drużyną, by zdać relację Loudrinowi, ale pod jednym warunkiem – zaniesiesz urnę z prochami jego brata do grobowca w Troll Tomb. Lokacja ta (na wschód od niej znajdziesz Fire Resistance Pedestal) znajduje się na południowo–zachodnim skraju mapy, przed wioską (patrząc od strony Alvaru). Wewnątrz znajduje się kilkanaście połączonych pasażami komnat, w których przebywają gogi. Po przejściu wszystkich komnat trafisz w końcu (ale uważaj, bo po opuszczeniu komnaty drzwi, których do tego użyłeś, znikają, za to w labiryncie pojawiają się inne) na niewielką kapliczkę – kliknięcie jednego z grobowców spowoduje wypełnienie questu Snapfingera. Wróć do niego, zwolniwszy najpierw ze służby jednego z dotychczasowych członków drużyny, i wróćcie razem do Alvaru. Gdy grupa dotrze do Merchants Guild, nastąpi krótka animowana scenka, a potem dowiesz się o swych dalszych zadaniach. Teraz trzeba nakłonić do współpracy co najmniej trzy z pięciu głównych organizacji Jadame, pamiętając przy tym, że niektóre z nich są sobie wrogie (np. Temple of The Sun i Necromancre's Guild). Wróćmy jednak do Ironsand Desert. W prawym dolnym rogu mapy znajduje się Cyclops Larder, w pobliżu którego obozuje sporo cyklopów. W podziemiach tej lokacji jest więzienie, w którym cyklopy więżą chłopów, ale nie to jest najważniejsze – w ostatniej sali znajduje się skrzynia z Remains of Korbu (przedmiot questowy) i zbroją Dragon Plate (+58 do Armor Class). Na północ od wioski, przy brzegu ognistego jeziora, znajduje się tunel (Chain of Fire), którym można przedostać się na wyspę na środku jeziora, a z niego z kolei w prawy górny róg mapy – jest tu portal prowadzący na plan żywiołu Ognia. W lewym górnym rogu mapy, na wzgórzu, znajdziesz „znicz" Test of Accuracy.

Informacje o wybranych trenerach (w kolejności: specjalność, nazwisko trenera, lokalizacja trenera): Grand Master of Body Building, Mikel Smithson, Hovel of Greenstorm; Grand Master of Leather, Medwari Elmsmire, Talion's Hovel; Grand Master of Mace, Brother Heartshworn, Heartshworn Hovel; Expert of Regeneration, Kethric Tarent, Tarent Hovel; Master of Staff, Celia Stone, Stone's Hovel; Master of Water Magic, Gregory Mist, Hovel of Mist.

SHADOWSPIRE

W wiosce na południu jest kilka interesujących miejsc, które warto odwiedzić – jednym z nich jest pracownia alchemika, u którego możemy zakupić białe mikstury (White Potions) i receptury do tworzenia unikalnych eliksirów. Od wschodu góruje nad wsią potężna siedziba nekromancerów (Necromancer's Guild). Podręczna mapa pokazuje (jeśli masz czar Wizard Eye na odpowiednim poziomie zaawansowania), że na wschód od tej osady znajduje się mnóstwo skarbów. Ale to podpucha, gdyż na pobojowisku znajdziesz tylko kilka kawałków rudy (Lump of Ore) i badziewiaste tarcze – nawet nie warto się tu fatygować. W wiosce masz szansę zdobyć Potion of Pure Intellect (+50 na stałe do Intellect), możesz również przyłączyć do grupy nekromancera (na 15. poziomie doświadczenia). Jeśli udasz się do Necromancer's Guild, możesz porozmawiać z niejakim Sandro, który zgodzi się na współpracę gildii, jeśli zdobędziesz Nightshade Brazier, ukryty w podziemiach Temple of Sun (w Murmurwoods). W zadaniu tym może Ci towarzyszyć niejaki Dyson Leland (znajdziesz go w drugiej, identycznej komnacie) – były szpieg Temple of Sun, przekabacony przez nekromancerów na ich stronę. Jeśli jesteś tu z misją zleconą przez Temple of Sun, udaj się do podziemi. Po pokonaniu wrogów przełóż dźwignie przy drzwiach, dzięki temu będziesz mógł przesunąć belkę blokującą wierzeje – po obejrzeniu scenki zniszczenia Skeleton Tansformera nie masz tu już czego szukać. Na północ od Necromancer's Guild znajdziesz kolejny obelisk, a podążając dalej w tym kierunku – Water Resistance Pedestal (czasowo podnosi odporność na „wodne" obrażenia). Zanim jednak tu dotrzesz, natkniesz się na Vampire Crypt, w pobliżu którego czeka Cię przeprawa z wampirami. Wewnątrz znajdziesz kilka białych mikstur Speed Boost, zaś po kliknięciu postumentu w lewej komnacie otworzy się droga przez podziemia. Na końcu korytarza, za parawanem, ukryto Vial of Grave Earth (przedmiot questowy). W prawym górnym rogu mapy, na szczycie góry, znajduje się Cave, ale można się tam dostać tylko dysponując czarem typu Fly. W tym właśnie miejscu mają swą siedzibę Renegade Dragons – smoki, które zdradziły swój ród. Po pokonaniu kilkunastu smoków (wśród nich jest m.in. Yaardrake – będziesz miał z nim niezłą przeprawę) dotrzesz do skrzyń, w których znajdziesz m.in. dobry łuk (Noble Bone Bow). W bocznej jaskince natkniesz się na smoka Brimstone, który przyłączy się do Twojej drużyny, ale tylko wtedy, jeśli jest ona naprawdę na wysokich poziomach. W lewym górnym rogu mapy na spenetrowanie czeka zamek Mad Necromancer's Lab. Nietety, strzegą go (także od środka) hordy nekromancerów i martwiaczych smoków, więc średnio zaawansowaną drużynę (poziomy 18–22) czeka tu ciężka walka. Na pierwszym piętrze znajdziesz Potion of Pure Luck.

Informacje o wybranych trenerach (w kolejności: specjalność, nazwisko trenera, lokalizacja trenera): Master of Dark Magic, Carla Umberpool, House Umberpool; Grand Master of ID Item, Elzbet Roggen, Roggen Hall; Master of Learning, Garret Mistspring, Mistspring Residence; Grand Master of Meditation, Lenord Nightcrawler, Nightcrawler Estate; Master of Perception, Helga Steeleye, Steeleye Estate; Master of Shield, Sheldon Nightwood, Nightwood Estate; Grand Master of Staff, Tristen Stillwater, Stillwater Estate; Expert of Vampire Ability, Flynn Shador, House Shador, Master of Vampire Ability, Douglas Dirthmoore, Dirthmoore Cottage; Grand Master of Vampire Ability, Payge Arachnia, House Arachnia.

ARENA

To miejsce nie jest związane z żadną konkretną mapą, lecz można do niego dotrzeć za pośrednictwem stacji dyliżansów w Ravenshore. Arena to coś w rodzaju olbrzymiego stadionu, na którym toczysz walki z hordami potworów... za pieniądze. Pamiętaj jednak, że w trakcie przebywania w tym miejscu nie możesz zapisywać stanu gry, więc warto zawczasu się przygotować, tym bardziej, że – zależnie od wybranego poziomu trudności pojedynku – walka może być naprawdę ciężka. Najniższym stopniem trudności jest Page – walczyłem tam z takimi potworami, jak np. Basilisk, Cyclops Warrior, Cornie czy Efretti Soldier, a nagroda za pokonanie wrogów wynosi 2 500 sztuk złota. Nieco trudniejszy jest poziom Squire – tu walczyłem z takimi wrogami, jak np. Unicorn, Elder Basilisk, Brass Gorgon czy Regnan Pirate – a nagroda wzrasta do 5 000 sztuk złota. Kolejnym poziomem jest Knight; mogą tu stanąć takie potwory, jak np. Rook, Fear lub Plane Protector, a nagroda wynosi 10 000 sztuk złota. No i wreszcie poziom najtrudniejszy, na którym sprawdzają się jedynie najsilniejsze i najbardziej doświadczone drużyny; jeśli chcesz wygrać 25 000, przygotuj się na spotkanie oko w oko z takimi monstrami, jak np. Emerald Dragon, Plane Protector, Lesser Earth Elemental, Regnan Archmage, Phoenix, Salamander czy Crystal Sentry. Generalnie rzecz biorąc, program modyfikuje dobór potworów zależnie od stopnia zaawansowania drużyny, dlatego Twoi przeciwnicy mogą być zupełnie inni, ale ogólna zasada zawsze pozostaje ta sama – poziom Page nie należy do przesadnie wymagających, ale spodziewaj się, że walka na poziomie Lord będzie naprawdę ciężka!

RAVAGE ROAMING

Na południu mapy znajdziesz kilka domostw, a wśród nich m.in. karczmę. Idąc w lewo, wzdłuż drogi, dotrzesz do dziury w ziemi – to Balthazar Lair (po drodze uważaj na natrętne gorgony). Siedziba minotaurów jest zalana wodą i zamieszkała przez trytony (Tritions) – aby ją osuszyć, musisz spenetrować poszczególne pomieszczenia, przekładając wajchy w ściśle określonej kolejności. W trakcie tej czynności nie sugeruj się cyframi przy wajchach (mają za zadanie zmylić gracza!), ale wskazówkami podanymi na pergaminie, który znajdziesz wkrótce po wkroczeniu do środka. Po przełożeniu ostatniej wajchy ujrzysz krótki filmik, a potem odsłoni się przejście do komnaty Masula, przywódcy klanu, który zadeklaruje przyłączenie minotaurów do przymierza. W zaludnionym na powrót mieście możesz odwiedzić wszystkie standartowe lokacje (sklepy, świątynia, sala treningowa) i kilku nauczycieli. Jeden z mieszkańców zaproponuje Ci quest na Minotaur Lorda – w tym celu musisz dostarczyć Axe of Balthazar (przedmiot questowy) do Dederosa na Dagger Wound Island, który oceni jego wartość. U miejscowego alchemika można nabyć m.in. Potion of Pure Speed oraz białe mikstury i cenne przepisy, a po korytarzach wala się

trochę kasy i... całkiem dobra zbroja płytowa. Jeśli któryś z bohaterów używa kolczugi (chain), to warto odwiedzić miejscowego kowala, gdyż ma on jedne z najlepszych w grze zbroi tego rodzaju. W pobliżu wejścia mieszka minotaur–awanturnik, którego możesz skaptować w szeregi drużyny (ale tylko jeśli odwodnisz lokację); powróciwszy z nowym bohaterem do podziemi, w Guild of Mind możesz nauczyć go podstawowych arkan magii. Na południowy zachód od Baltazar's Lair znajduje się obelisk, zaś północny wschód od niego – „znicz" Test of Might. Na środku jeziora, na północ od siedziby minotaurów, zlokalizowano portal wiodący na plan żywiołu Wody. Na stromym, północnym brzegu jeziora znajduje się Barbarian Fortress – będziesz miał tu trochę zabawy z ogrami, ale nie powinny Ci one sprawić większych problemów. Po oczyszczeniu dziedzińca (znajdziesz tu trochę żywności i kilka beczek) oraz wnętrza budowli idź do prawej dolnej wieży i naciśnij przycisk umieszczony na północnej ścianie, na piętrze – otworzy się zejście do piwnic; po pokonaniu kilkunastu przeciwników staniesz oko w oko z Zogiem. W jego komnacie znajdziesz skrzynię z Dragon Leader's Egg (przedmiot questowy), a w całych podziemiach jest do wygarnięcia trochę skarbów. Na południowy wschód od Barbarian Fortress, na wyspie, znajduje się Church of Eap – po pokonaniu przeciwników (różne odmiany szczurołaków) zdobędziesz tu Ball of Dunduck (przedmiot questowy) i trochę pospolitego śmiecia, jednak aby dostawać się do kolejnych pomieszczeń, musisz skakać z rozpędu w otwarte drzwi. Na północny wschód od Barbarian Fortress, przy północnej krawędzi mapy, znajduje się The Crypt of Corbu, jednak nie warto się tu zapuszczać bez dobrze wyekwipowanej drużyny – wokół kręcą się wywerny, a w środku także jest gorąco... Natkniesz się tu na takie potwory, jak Efretti i Naga, zaś w pierwszej sali po nadepnięciu na czerwone pola uruchamia się magiczna pułapka, dlatego trzeba być nadzwyczaj ostrożnym! W lokacji tej znajdziesz Sarcophagus of Korbu (przedmiot questowy), ale to bardzo duża rzecz, dlatego opróżnij plecak wybranego bohatera ze zbędnych śmieci – Sarcopagus zajmie połowę jego objętości!

Informacje o wybranych trenerach (w kolejności: specjalność, nazwisko trenera, lokalizacja trenera): Master of Air Magic, Hollis Stormeye, Stormeye's House; Grand Master of Axe, Garic Senjac, Senjac's House; Master of Leather, Shamus Hollyfield, Hollyfield House; Master of Mind Magic, Barthine Lotts, Lott's House; Grand Master of Perception, Balan Suretrail, Suretrail House.

UWAGA: Wszyscy wymienieni wyżej trenerzy mieszkają w Baltazar's Lair i są dostępni dopiero po wykonaniu miejscowego questu (osuszenie podziemi).

MURMURWOODS

Na północny wschód od wioski (znajduje się ona przy południowej krawędzi mapy) stoi Temple of The Sun. Jeśli udasz się tam, możesz porozmawiać z przywódcą świątyni, który zgodzi się na współpracę, jeśli zniszczysz Skeleton Transformer, zlokalizowany w podziemiach Necromancer's Guild (w Shadowspire). W zadaniu tym może Cię wspomóc zakonspirowany wśród nekromancerów agent świątyni, niejaki Dyson Leland. Możesz tu zrealizować quest otrzymany w Necromancer's Guild (zdobycie Nightshade Brazier). W Temple of Sun otrzymasz także quest promocyjny na Clerics of the Sun – musisz przynieść księgę Prophecies of the Sun. W lewym górnym rogu mapy znajduje się obelisk, a przy jej północnej krawędzi portal prowadzący do planu żywiołu Powietrza, wokół którego kręci się mnóstwo jednorożców (Unicorn) i bazyliszków (Basilisk). W okolicach prawego górnego rogu mapy znajdziesz „znicz" Test of Might, a na południe od niego – Druid Circle. To ciężka lokacja, pełna silnych Chargerów, Juggernautów i napakowanych krasnoludów, więc jeśli nie dysponujesz silną magią niszczącą lub wysokimi parametrami fizycznymi, to po prostu nie warto się tu zapuszczać... Jeszcze dalej na południe znajdziemy Immolation Pedestal. W pobliżu zachodniej krawędzi mapy znajduje się Ancient Troll Home (pamiętasz quest zlecony w Ironsand Desert? Tamtejsze trolle szukają swego domu!), zaś na północny wschód od niego, w centrum pięcioramiennej gwiazdy, natkniesz się na Heroism Pedestal.

Informacje o wybranych trenerach (w kolejności: specjalność, nazwisko trenera, lokalizacja trenera): Master of Alchemy, Kethry Treasurestone, Treasurestone Residence; Grand Master of Body Magic, Critias Snowtree, Snowtree Residence; Master of ID Monster, Matric Keenedge, Keenedge Residence; Expert of Learning, Petra Mithrit, Mithrit Residence; Master of Light Magic, Lunius Dawnbringer, Dantillion's Residence; Grand Master of Mind Magic, Gilad Dreamwright, Dreamwright Residence; Master of Regeneration, William Sampson, Sampson Residence; Grand Master of Repair Item, Quethrin Tonk, Tonk Residence; Grand Master of Spirit Magic, Lasiter Ravensight, Ravensight Residence.

cdn.

Slas'n'roll

3DO/New World Computing

www.3do.com

DYSTRYBUTOR PL – MIRAGE
STRONA PL – www.mirage.com.pl
TERMIN WYDANIA PL – 2 KWARTAŁ 2000
PC WIN'95/98/NT Min. Pentium 166, 32 MB RAM

OCENA: 5/10

CZ. 4 i ostatnia

Witam w ostatniej części imadła do FF8. Zawarłem w nim resztę subquestów, poradniki do gry karcianej i „podgierki" Chocobo World. I na tym koniec – ewentualne pytania możecie kierować na mój adres (darek@ssonline.com.pl).

TRIPLE TRIAD

Jest to karcianka, w którą zagrywa się większość postaci ze świata FF8. Rozgrywka jest prosta i przyjemna, jednak nie obejdzie się bez problemów. Ogólnie rzecz biorąc, chodzi o to, że grając z kolejnymi postaciami można posiąść coraz to nowsze i ciekawsze karty. Zdobycie wszystkich 110 (!) walorów jest nie lada wyzwaniem (może nawet większym niż pokonanie Ultima Weapon). Reguły rozgrywki zostały omówione w samej grze, wiec nie widzę sensu, żeby je tu powtarzać (ale jeśli chcecie, to dajcie znać) – tu podpowiadam, jak zdobyć te karty, które występują rzadko (patrz tabelka).

Card Quest nr 1

Udaj się do pałacu ojca Rinoy. Tam, po krótkiej rozmowie z właścicielem, rozpocznij grę. Musisz dać mu wygrać – w ten sposób stracisz kartę Ifrita. Gdy to zrobisz, gen. Caraway włoży do swojej talii kartę Rinoy. Teraz musisz wygrać!

Card Quest nr 2

Przeczytaj oba numery magazynu „Occult Fan". Dowiesz się z nich o latających spodkach i dziwnych ludzikach. Kolejnym krokiem będzie włączenie umiejętności Enc–None oraz wejście w posiadanie 5x Elixir. Teraz udaj się do miejsc, które zostały zaznaczone na mapie. Zobaczysz kilka śmiesznych scenek (m.in. jak UFO zabiera krowę lub posąg z Wysp Wielkanocnych). Następnie udaj się ragnarokiem w pobliże Choco Shrine, gdzie czeka Cię pojedynek. Zniszcz pojazd i udaj się do Balamb. Tam powinieneś spotkać PuPu – małego kosmitę, który pilotował zniszczony spodek. Jeśli będziesz z nim walczył, to po wygranym pojedynku dostaniesz Accelerator (uczy GF–a umiejętności Auto-Haste). Jednak jeśli okażesz się dobrym kumplem i dasz mu pięć sztuk eliksiru, to otrzymasz jego kartę.

Card Quest nr 3

Tu trzeba się nieco wysilić, gdyż nie tylko musisz złapać Mother Chocobo, ale także wejść w posiadanie odpowiednich przedmiotów. To pierwsze do rzeczy łatwych nie należy – musisz być cierpliwy (i nawet nie myśl o tym, by zapłacić za to, żeby ktoś to za Ciebie zrobił!). Udaj się do lasu nieopodal Shumi Willage. Niezbędny przedmiot to Gysahl Greens. Dalej będzie las, na północny zachód od Trabia Garden – ponownie musisz mieć ze sobą Gysahl Greens. Teraz udaj się na wschód od Trabia Garden, tam ponownie wykonaj tę samą czynność, co poprzednio. Potrzebne przedmioty to pięć sztuk Gysahl Greens. Teraz kolej na las położony na północ od Centra Ruins – i tym razem potrzebujesz pięciu sztuk Gysahl Greens. Następny w kolejce jest las, który znajdziesz na północ od sierocińca. Teraz musisz mieć dziesięć sztuk Gysahl Greens. Ostatni drzewostan znajduje się na zachód od wyspy z Cactuarem – znów będziesz potrzebował dziesięciu sztuk Gysahl Greens.

Gdy zaliczysz już wszystkie, udaj się na południowy wschód od Trabia Garden. Czeka Cię tam miła scenka; po jej zakończeniu podejdź do małego chocobo, to dostaniesz kartę.

Card Quest nr 4

To ostatnie i zarazem najtrudniejsze zadanie, w którym niezbędna jest odrobina szczęścia. Jak pamiętasz, w Balamb była kobieta zwana Queen of Cards lub Card Queen. Otóż pozostanie ona tam aż do czasu, gdy wygrasz/przegrasz wyjątkowo trudną do zdobycia kartę. Gdy to się stanie, Card Queen zniknie, ale znajdziesz ją w Dollet. Gdy z nią porozmawiasz, okaże się, że możesz wymienić u niej jedną trudno dostępną kartę na inną, równie unikatową. Kolejną złą wiadomością jest to, że po oddaniu karty królowa przemieszcza się do innego miasta. Ty musisz ją odnaleźć, co jest nieco irytujące, bo przemieszcza się losowo i czasami minie nieco czasu, zanim ją znajdziesz. Wtedy musisz wyciągnąć od niej informacje, gdzie szukać nowej karty (to też nie jest regułą, czasami mówi o tym dopiero przed zniknięciem). Następnie – korzystając ze wskazówek – musisz odnaleźć daną osobę i wyzwać ją na pojedynek (oczywiście karciany). Jeśli wygrasz, dostaniesz kartę, jednak radzę zapisywać stan gry po każdym oddaniu karty i przed wszystkimi pojedynkami, tak na wszelki wypadek. Jest to zdecydowanie najtrudniejszy quest, pochłaniający mnóstwo czasu, ale też i zyski są niebagatelne...

Grupa CC

To jedni z najlepszych graczy w tę karciankę. Są naprawdę mocni i trzeba się będzie trochę napocić, aby z nimi wygrać. Członków grupy znajdziesz w Ogrodzie (a później na pokładzie ragnaroka). Oto lista miejsc, w których są poszczególne postacie:

Knight Club – między parkingiem a kafejką i sypialnią;

Princess Diamond – dwie panienki spacerujące po foyer – możesz z nimi zagrać, jak tylko się zatrzymają;

Prince of Spades – na drugim piętrze, obok windy;

Queen of Hearts – przy kokpicie ogrodu, koleżanka Xu;

Magician Jocker – znajdziesz go w Trening Center, kiedy tylko pokonasz wszystkich wymienionych powyżej;

Master King – kiedy tylko pokonasz Xu, zagadnij Nidę, to opowie Ci o Master Kingu. Następnie udaj się do dr Kadowaki. Po rozmowie z nią idź do swojego pokoju i zdrzemnij się. Powtarzaj te czynności tak długo, aż pojawi się Master King. Teraz możesz z nim walczyć. Jeśli przegrasz, możesz ponownie próbować szczęścia w kokpicie.

Wszystkie oddane karty (jak i większość straconych) można

Tabelka do Card Quest nr 4

Miejsca, w których można znaleźć królową

Balamb	przy dworcu, niedaleko pociągu
Dollet	na drugim piętrze Shinning Gambler
Galbadia	w hotelu
Fisherman's Horizon	niedaleko save pointu
Winhill	w restauracji
Esthar	tam, gdzie Squall powierzył Rinoę doktorkowi
Lunar Base	szukaj, a znajdziesz!
Shumi Wilage	w hotelu

FINAL FANTASY 8

później odzyskać, grając z dzieciakiem w Dollet.

ULTIMA WEAPON

Nie ma się co oszukiwać – to on jest najpotężniejszym przeciwnikiem w grze i zapewne niejednemu już spędził sen z powiek. Jednak da się go pokonać, trzeba jedynie odpowiednio się przygotować.

Na początek powinieneś doprowadzić swoje postacie (wystarczy podstawowa trójka, którą grasz) na najwyższy poziom doświadczenia. Najszybciej tego dokonasz, udając się na Island Closest to Hell lub Island Closest to Heaven, przy czym bardziej polecam tę pierwszą. Po wyszlifowaniu bohaterów zadbaj, aby każdy z nich posiadał po 100 czarów Death dołączonych do Status Resistance. Teraz zdobądź (jeśli jeszcze nie masz) ostanie limity dla swoich postaci, (Lionheart jest tu obowiązkowy!). Jeżeli w Twojej drużynie jest Irvine, to postaraj się zdobyć Pulse Ammo. Kolejnym krokiem do zwycięstwa jest zdobycie jak największej ilości przedmiotów specjalnych. Niezastąpiony będzie Hero Drink (przynajmniej 9 sztuk), Megalixir (jak najwięcej!) oraz inne przedmioty, które za jednym zamachem odnawiają HP całej grupie.

Upewnij się, że cała drużyna ma po 9999 HP. Niech siła Squalla wynosi 250 (pomoże w tym Str +60), to samo tyczy się drugiej postaci odpowiedzialnej za atak. Trzecia będzie uzdrowicielem, dlatego wyposaż ją w komendy Recover oraz Item. Niech każda z postaci ma założone Auto Haste oraz Speed+ (najlepiej 60). Niegłupim pomysłem jest także wrzucenie Initiative. Teraz czas na walkę. Na samym początku rzuć Aurę (lub Aura Stone), po czym użyj Hero Drink. Dobrze się sprawdza Invisible Moon (Rinoa) lub Mighty Guard (Quistis), w każdym razie trik polega na tym, abyś jak najdłużej utrzymywał ten status. Teraz musisz jedynie atakować limitami oraz co mocniejszą magią. Nie używaj GF–ów – szkoda czasu, najlepiej je przyzwać. Gdy Ultima będzie się szykował do zadania swego śmiercionośnego ciosu, lepiej żeby to one poległy.

SIDE QUESTS

Poniżej przedstawiam listę kilku drobnych czynności, które nie są konieczne do wykonania, ale istnieją i grzechem byłoby ich przemilczenie. Podkreślam, że zaliczenie tych zadań nie jest wymagane, ale można je wykonać najpóźniej na trzeciej płycie.

Obel Lake

Na północ od Timber znajdziesz jezioro, którego woda ma nieco inny kolor niż w pozostałych zbiornikach. Powinno się tam znajdować małe wzniesienie. Podejdź do krawędzi i poszukaj ukrytej opcji dialogowej. Kiedy ją znajdziesz, pojawią się dwa pytania: „Throw a Rock?" oraz „Try Humming?". Wybierz tę drugą opcję – powinien pojawić się czarny cień (jeśli tak się nie stanie, próbuj do skutku), który poprosi o odnalezienie jego przyjaciela, Mr. Monkeya. Zaraz potem da Ci dwie wskazówki, z których powinieneś wydedukować, że musisz się udać do lasu obok Dollet. Pokręć się tam, a w końcu się na niego natkniesz. Cień ponownie da Ci kilka wskazówek: „Take a break at the railroad bridge", „At the beach near Balamb, something special washes up sometimes", „Take time off at the Eldbeak Peninsula", „You'll find something on an island east of Timber", „You'll find something on top of a mountain with a lake and cavern", „Back in the day, there used to be a small but beautiful village south of here surrounded by deep forrests", „Mr. Monkey had a rock like this".

Teraz proponuję włączyć Enc–None i rozpocząć wędrówkę.

Na początek udaj się na plażę obok Balamb i pokręć się po niej tak długo, aż natkniesz się na kamień (szukaj go podobnie jak ukrytych Draw Pointów) z napisem STSLRM. Następnie udaj się do Timber, gdzie znajdziesz małą wysepkę. Wyląduj na niej ragnarokiem i zacznij szukać kamienia oznaczonego jako READIR. Kolejne miejsce do odwiedzenia to teren Galbadii. Tu odszukaj górę z grotą, z której wydobywa się woda. Dostań się na tę skałę i przeszukaj teren. Znajdziesz ptaka broniącego swych jaj – by z nim walczyć, wybierz opcję „check it out". Po zabiciu latadła otrzymasz kolejny kamień (EASNPD).

Teraz wróć do jeziora i zacznij wrzucać do niego kamienie. Powinna pojawić się informacja o kamieniu. Zaraz potem udaj się ponownie do lasu i znajdź Mr. Monkeya. Zacznij rzucać w niego kamieniami – w końcu powinien odrzucić swój (URHAEO). Ponownie wróć do jeziora, cień udzieli Ci kolejnej wskazówki. Układaj kamienie w ten oto sposób:

S T S L R M
U R H A E O
R E A I D R
E A S N P D

Poprawnie rozszyfrowane zdanie brzmi: MORDREDPLAINSHASTREASURE. Oznacza to, że w Mordred Plains powinieneś znaleźć skarb. Udaj się do tej lokacji (na północ od Esthar). Tam znajdziesz różne kamienie, ale powinieneś zwracać uwagę jedynie na te czerwone. Kamienie kłamią, więc musisz robić wszystko na odwrót. Jeżeli powiedzą, że skarbu nie ma, to znaczy, że on jest właśnie tu. Za drugim razem otrzymasz Three Stars. Czas udać się do Eldbeak Peninsula, na północ od Balamb. Rozejrzyj się za kamieniem, który

Tabelka do Card Quest nr 3

Oto lista kart, jakie należy oddać, i tych, które otrzymasz w zamian.

Karta oddana	Karta zdobyta	Gdzie?
Mini Mog	Kiros	Galbadia
Sacred	Irvine	Fisherman's Horizon – żona burmistrza
Chicobo	Chubby Chocobo	Balamb Garden – gość przed biblioteką
Alexander	Doomtrain	Timber – właściciel pubu
Doomtrain	Phoenix	Esthar – jeden z ludzi prezydenta

Lista kart unikatowych

Karta	Jak ją zdobyć
Alexander	od Peita w Lunar Base (3 CD)
Angelo	musisz zagrać z Watsem na statku Białych Seed (3 CD)
Bahamut	otrzymasz kartę po pokonaniu go
Carbuncle	otrzymasz kartę od Xu (2 lub 3 CD)
Cerberus	otrzymasz kartę po pokonaniu go
Diablos	otrzymasz kartę po pokonaniu go
Edea	dostaniesz kartę od niej samej (3 CD)
Eden	po pokonaniu Omega Weapon
Giagmesh	od szefa grupy CC
Ifrit	otrzymasz kartę po pokonaniu go
Laguna	dostaniesz od Elone w Lunar Base (3 CD)
Leviathan	od grupy CC Magician Jocker
Mini Mog	od biegającego dzieciaka w Balamb Garden
Minotaur	po rozmowie z duszą króla w Tomb of the Unknown King
Odin	otrzymasz kartę po pokonaniu go
Pandemona	wygrasz od właściciela hotelu w Balamb (2 lub 3 CD)
Quezacotl	dostaniesz od burmistrza Fisheman's Horizon
Quistis	od studenta siedzącego przy stoliku w Balamb
Sacred	po pokonaniu braci w Tomb of the Unknown King
Seifer	dostaniesz od Cida w sierocińcu (2 lub 3 CD)
Selphie	dostaniesz od jej koleżanki w ruinach Trabia Garden (2 lub 3 CD)
Shiva	będąc na statku Białych Seed oddaj Zone'owi (za friko) pismo „Girl Next Door"
Siren	w Dolet znajdziesz kolesia przy moście – wygraj z nim i zabierz mu kartę
Squall	dostaniesz od Laguny w Esthar (3 CD)
Ward	dostaniesz od dr Odine w Esthar Palace
Zell	otrzymasz od matki Zella (2 lub 3 CD)

powie: TRETIMEASUREATMINOFFDEISLE. Rozumiesz? Napisane jest tu, że znajdziesz skarb na środkowej wyspie na południu Esthar. Tym skarbem jest Luck–J. Ostanie miejsce warte odwiedzenia to las na terenie Centra. Rozejrzyj się tam – Squall powie jakieś zdanie i na tym koniec. Aha, żadnego przedmiotu tu nie ma... Urocze, prawda?

Vase Quest

Jeżeli odwiedzisz rezydencję nieopodal domu Raine, zastaniesz tam człowieka proszącego o pomoc w odnalezieniu zgubionych kawałków wazy. Są one porozrzucane po całym miasteczku. Pierwszy fragment znajdziesz w zbroi w tym samym domu, drugi jest w domu Laguny, pomiędzy białymi kwiatami, a trzeci w domu Raine. Porozmawiaj z kobietą, która tam mieszka, po czym zejdź na dół i przyjrzyj się kwiatom z dolnej części ekranu. Powinieneś natknąć się na ducha Raine – porozmawiaj z nim. Gdy zjawa zniknie, pojawi się kot. Zagadaj z nim, by otrzymać ostatni kawałek wazy. Wróć do staruszka i oddaj mu znalezione fragmenty; w zamian za pomoc otrzymasz Holy Stone.

CHOCOBO WORLD

Jak zapewne zauważyłeś, razem z FF8 otrzymuje się minigierkę zatytułowaną Chocobo World. A skąd to się tu wzięło? Jak wiadomo, FF8 pierwotnie ukazało się na PLAYSTATION, a dopiero później zostało przeniesione na PC. CW jest pozostałością po tej konwersji, bo istnieje takie coś jak POCKETSTATION, będący swego rodzaju połączeniem zwykłej karty pamięci z tamagothi. Posiadacze konsol musieli zaopatrzyć się w to małe cudo, my natomiast nie musimy, ponieważ CW jest jego emulatorem. Teraz zapewne chcesz wiedzieć, po co grać w Chocobo World? Pierwszym – i chyba najważniejszym powodem jest to, że tylko dzięki niemu można zdobyć wszystkie GF–y. Po drugie, choć może z początku trudno w to uwierzyć, ta gierka jest niezwykle przydatna w „zwykłej" grze.

Jak zacząć?

Jeśli chcesz zagrać w Chocobo World, to musisz najpierw zdobyć małego chocobosa, którego można by przenieść do CW. Aby tego dokonać, trzeba dostać się do jakiegoś Chocobo Forest (były zaznaczone na mapie). Po wejściu do niego każ pozostałym członkom drużyny opuścić las, następnie podejdź do chłopaka, który udzieli Ci instruktażu na temat chwytania chocobosów. Złap jednego zwierzaka (lub zapłać za jego schwytanie). Gdy już będziesz miał swojego kurczaka, wyjedź z nim na mapę. Zauważ, że obok tego dużego biega jeden malutki – to Twój chocobos.

Teraz wejdź do menu i wybierz opcje save; powinna pojawić się nowa ikonka z napisem „Chocobo World". Wejdź do niej i każ przenieść Boko (bo tak on się nazywa) do Chocobo World. Teraz zapisz stan gry i wyłącz ją. Ponownie uruchom Chocobo World i już możesz zaczynać zabawę!

Podstawy

Rozgrywka nie jest zbyt skomplikowana – sterujesz kursorami, zaś klawiszem CTRL przełączasz ekrany. Są to kolejno: mapa, status, ekran Moga oraz ekran znalezionych przedmiotów.

Co warto wiedzieć?

Gra składa się z kilku części. W pierwszej musisz odnaleźć zagi-

Tabelki do Chocobo World

Przedmioty z grupy A

Friendship 5/64
Aegis Amulet 1/64
Elem Atk. 5/64
Elem Guard 5/64
Status Atk. 5/64
Status Guard 5/64
Bomb Spirit 5/64
Hungry Cookpot 5/64
Rocket Engine 2/64
Moon Curtain 1/64
Steel Curtain 2/64
Monk's Code 1/64
Hundred Needles 2/64
Three Stars 5/64
Ribbon 5/64
Dark Matter 5/64
Shaman Stone 5/64

Przedmioty z grupy B

Hero 1/64
Ultima Stone 1/64
Gysahl Greens 1/64
Friendship 3/64
Tent 1/64
Cottage 1/64
G–Hi–Potion 1/64
G–Returner 1/64
Amnesia Greens 1/64
Str–J Scroll 1/64
Mag–J Scroll 1/64
Spd–J Scroll 1/64
Aegis Amulet 2/64
Elem Atk. 1/64
Elem Guard 1/64
Status Atk. 1/64
Status Guard 1/64
Rosetta Stone 1/64
Magic Scroll 1/64
Draw Scroll 1/64
Gambler Spirit 1/64
Phoenix Spirit 1/64
Hungry Cookpot 1/64
Mog's Amulet 1/64
Star Fragment 1/64
Samantha Soul 1/64
Silver Mail 1/64
Diamond Armor 1/64
Giant's Ring 1/64
Power Wrist 1/64
Orihalcon 1/64
Force Armlet 1/64
Hypno Crown 1/64
Jet Engine 1/64
Rocket Engine 1/64
Steel Curtain 1/64
Accelerator 1/64
Hundred Needles 1/64
Ribbon 1/64
„Girl Next Door" 1/64
Pet Nametag 1/64
Magical Lamp 1/64
HP Up 3/64
Str. Up 3/64
Vit. Up 2/64
Mag. Up 3/64
Spr. Up 2/64
Spd. Up 3/64
Luck Up 2/64
LuvLuvG 1/64

Przedmioty z grupy C

Potion 1/64
Hi–Potion 1/64
X–Potion 1/64
Mega–Potion 1/64
Phoenix Down 1/64
Mega Phoenix 1/64
Elixir 1/64
Megalixir 1/64
Remedy 1/64
Remedy+ 1/64
Shell Stone 1/64
Protect Stone 1/64
Death Stone 1/64
Holy Stone 1/64
Meteor Stone 1/64
Rename Card 2/64
Regent's Ring 1/64
Turtle Shell 1/64
Doc's Code 1/64
Ochu Tentacle 1/64
Cockatrice Pinion 1/64
Zombie Powder 1/64
Lightweight 1/64
Sharp Spike 1/64
Screw 1/64
Mesmerize Blade 1/64
Fury Fragment 1/64
Betrayal Sword 1/64
Sleep Powder 1/64
Life Ring 1/64
Dragon Fang 1/64
Spider Web 1/64
Coral Fragment 1/64
Curse Spike 1/64
Black Hole 1/64
Water Crystal 1/64
Missile 1/64
Mystery Fluid 1/64
Running Fire 1/64
Inferno Fang 1/64
Marlboro Tentacle 1/64
Whisper 1/64
Laser Cannon 1/64
Barrier 1/64
Red Fang 1/64
Arctic Wind 1/64
North Wing 1/64
Dynamo Stone 1/64
Shear Feather 1/64
Venom Fang 1/64
Steel Orb 1/64
Moon Stone 1/64
Dino Bone 1/64
Windmill 1/64
Dragon Skin 1/64
Dragon Fin 1/64
Poison Powder 1/64
Dead Spirit 1/64
Chef's Knife 1/64
Cactus Thorn 1/64
Chocobo's Tag 2/64
Pet Nametag 1/64

Przedmioty z grupy D

Antidote 1/64
Soft 1/64
Eye Drops 1/64
Echo Screen 1/64
Holy Water 1/64
Normal Ammo 4/64
Dark Ammo 4/64
Demolition Ammo 4/64
AP Ammo 4/64
M–Stone Piece 12/64
Magic Stone 13/64
Wizard Stone 12/64
Screw 1/64
Mesmerize Blade 1/64
Coral Fragment 1/64
Arctic Wind 1/64
Dragon Skin 1/64
Poison Powder 1/64

nionego przyjaciela, Moga, co nie jest to zbyt trudnym zadaniem – trzeba tylko poświęcić na to trochę czasu. Tematem kolejnej części jest spotkanie samicy imieniem Coco. Ma to miejsce wtedy, gdy Boko osiągnie 50. poziom doświadczenia. Jest to najważniejszy moment w całej zabawie, ponieważ ma znaczenie dla dalszej rozgrywki w obydwu grach, zarówno w CW, jak i w FF8. Jeżeli Boko porusza się samodzielnie, to wpadnie do dziury, a pomogą mu Momba oraz Cactuar. Natomiast jeżeli w trakcie ruchu stosuje się do Twoich poleceń, to natknie się na uwięzioną w dziurze samicę Coco. Boko oczywiście ją uratuje i otrzyma za to całusa, który doda mu jedną gwiazdkę. Ta gwiazdka oznacza kolejny (silniejszy) atak – możesz go zobaczyć przywołując Boko w świecie FF8. Dzięki temu Twój przyjaciel będzie mógł zdobyć jeszcze dwie dodatkowe gwiazdki i tym samym dwa nowe ataki.

Ostatnia część gry zaczyna się w momencie osiągnięcia przez Boko 100, poziomu doświadczenia, gdy Coco zostaje porwana... Zgadnij, kto musi ją uratować?! Gdy Ci się to uda, zyskasz kolejną gwiazdkę. Potem pozostaje tylko poszwendać się jeszcze trochę, by raz jeszcze spotkać Coco i tym samym zyskać ostatnią gwiazdkę.

Podczas swej wędrówki Boko często spotyka przyjaciół. Pierwszym z nich jest Catuar, który za każdym razem wręcza paczkę zawierającą jakiś przedmiot. Jest to o tyle przydatne, że nieraz są to rzeczy trudne do zdobycia, a w dodatku można je później przenieść do świata FF8. Drugim kumplem jest Momba, który przy każdym spotkaniu z Boko daje mu nową broń – można ją wziąć lub zostawić starą.

Przedmioty

Jest ich przeszło setka, począwszy od zwykłych potionów, poprzez te, które uczą GF–y nowych zdolności, aż po takie, które są niezbędne do przerobienia broni. Czasami zdarzają się naprawdę ciekawe „okazy" – udało mi się „trafić" np. dodatkowe Magical Lamp lub Salomon's Ring. To powinna być dobra wiadomość dla tych, którzy jakimś trafem do tej pory omijali te przedmioty.

Kolejnym plusem jest to, że w bardzo krótkim czasie można zdobyć to, co jest potrzebne do nowych modeli broni.

W tabelkach przedstawiam wszystkie przedmioty wraz z prawdopodobieństwem ich znalezienia.

Cheat

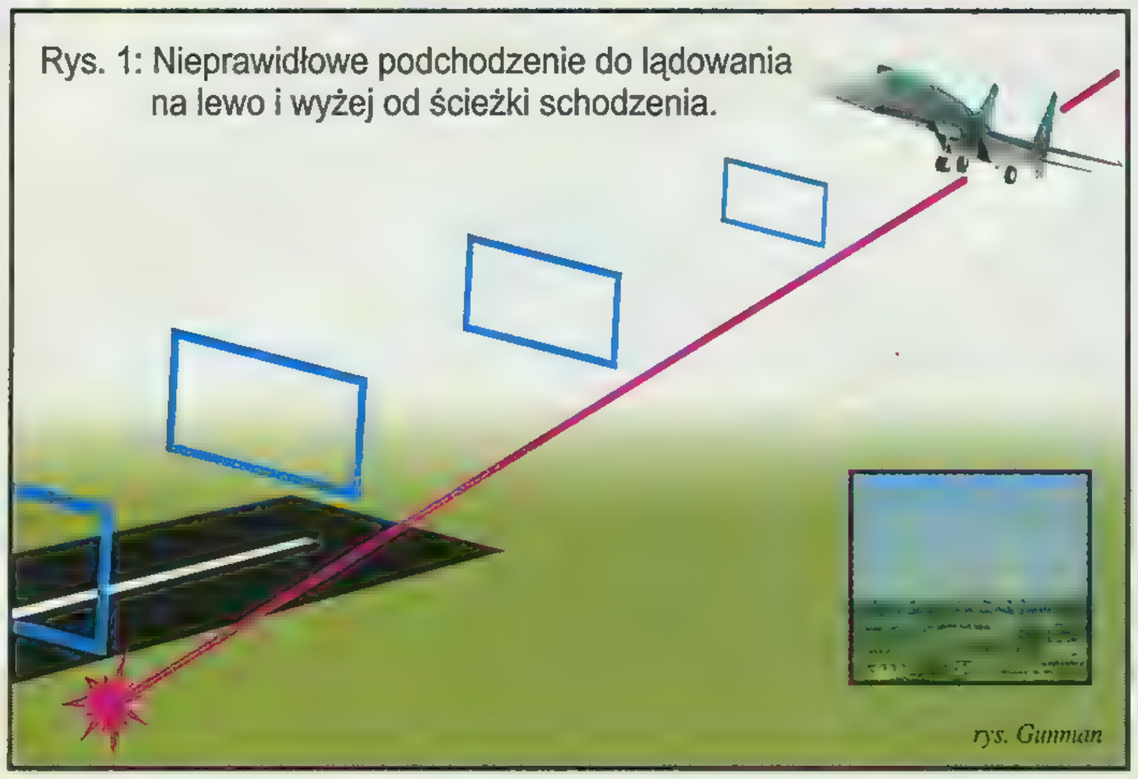
Na sam koniec mały trick dla tych wszystkich, którzy lubią oszukiwać. Tu potrzebny będzie jakiś program do zarządzania plikami np. Windows Commander. Chodzi o to, aby skopiować save z CW w inne miejsce. Potem należy uruchomić FF8 i wejść do menu gry – tam nakaż Boko wrócić do świata FF8, to otrzymasz wszystkie zdobyte przedmioty. Teraz wrzuć Boko do CW i przejdź do Windows Comandera (Alt+Tab). Skopiuj save'a i wracaj do FF8. Ponownie wciągnij Boko, a otrzymasz przedmioty. Tę operację można powtarzać tyle razy, ile się chce. Miłego oszukiwania...

Four–Eyed Dragon

Squaresoft
www.ff8-pc.com

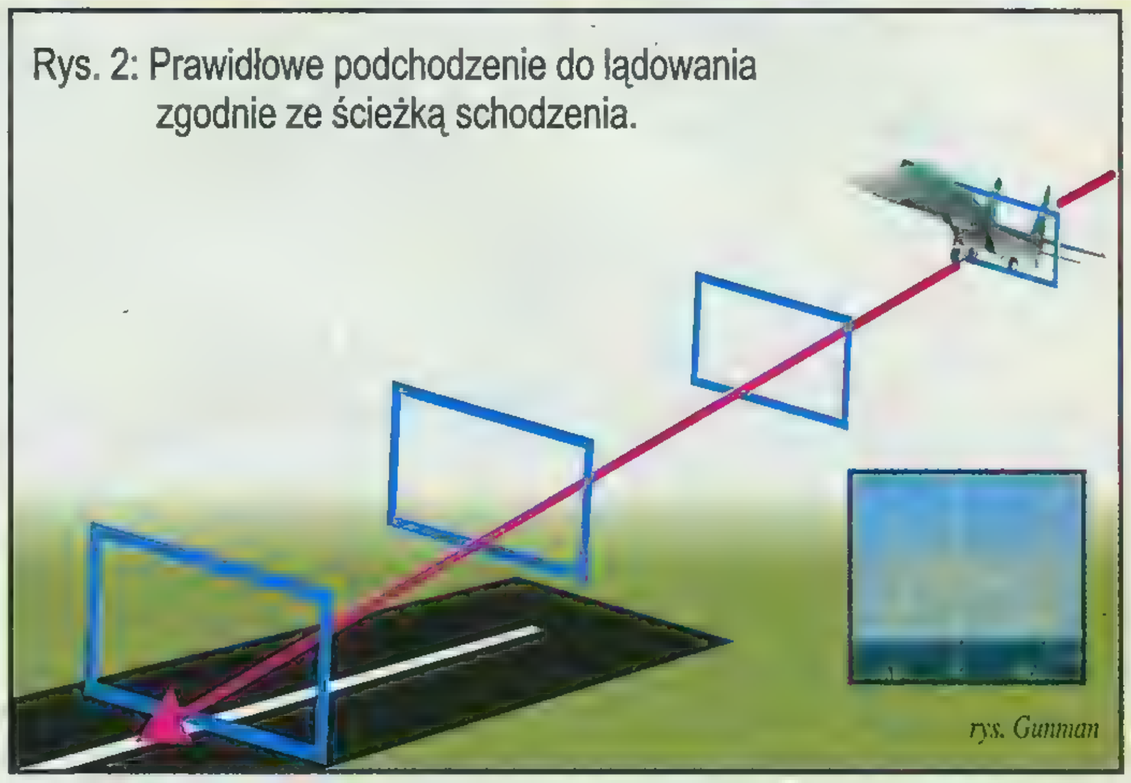
DYSTRYBUTOR PL – MIRAGE
STRONA PL – www.mirage.com.pl
TERMIN WYDANIA PL – JEST
PC WIN'95 Min. Pentium 200 MMX, 32 MB RAM

OCENA: 7/10



Rys. 1: Nieprawidłowe podchodzenie do lądowania na lewo i wyżej od ścieżki schodzenia.

rys. Gunman



Rys. 2: Prawidłowe podchodzenie do lądowania zgodnie ze ścieżką schodzenia.

rys. Gunman

SU-27 Część 2

W poprzednim miesiącu było trochę o aerodynamice i o sytuacjach niebezpiecznych, mogących wystąpić podczas lotu (korkociągi). W drugiej (ale nie ostatniej!) części naszego Imadła na pierwszy ogień pójdzie start i lądowanie. Ta część, podobnie jak i poprzednia, będzie zawierać sporo informacji możliwych do wykorzystania również w innych symulatorach. No, ale do rzeczy!

START

Ta faza nie powinna nikomu przysporzyć większych problemów. Przy niewielkim obciążeniu nie trzeba nawet używać klap. Oto opis standardowej procedury. Samolot stoi na początku pasa. Pierwszą czynnością powinno być opuszczenie klap. Sloty są automatycznie opuszczane przez komputer pokładowy. Teraz przepustnica od siebie, a drążek lekko na siebie. Po osiągnięciu prędkości ponad 120 km/h (zależy to od masy samolotu – im większa, tym później to nastąpi) przednie kółko oderwie się od pasa. W tej chwili należy – delikatnymi ruchami drążka na siebie i od siebie – osiągnąć pochylenie około 8 stopni. Samolot porusza się po pasie coraz szybciej. Przy prędkości w okolicach 350 km/h (znowu istotną rolę odrywa tu masa samolotu) maszyna powinna oderwać się od pasa. Gdy tylko to nastąpi, należy schować podwozie i utrzymać niewielki kąt wznoszenia. Pozwoli to na zwiększenie zapasu prędkości. Po osiągnięciu około 500 km/h i wysokości 100 m można również schować klapy. Gratulacje! Jesteś w powietrzu!

Teraz omówimy niebezpieczne etapy procedury startowej. Pierwszym z nich jest moment oderwania się od ziemi – jeśli samolot miał zbyt duże pochylenie i drążek był za bardzo ściągnięty, istnieje prawdopodobieństwo uderzenia tylną częścią kadłuba o pas startowy. Najczęściej kończy się to pożarem i awarią jednego z silników. Instrukcję postępowania w takich przypadkach znajdziecie w części poświęconej lądowaniu. Kolejnym poważnym błędem, jaki można popełnić podczas startu, jest zbyt wczesne rozpoczęcie szybkiego wznoszenia. Grozi to utratą prędkości, a w konsekwencji przeciągnięciem, korkociągiem i kraksą (wszystko odbywa się na wysokości nie dającej szans na odzyskanie sterowności). Przy niewielkiej masie samolotu nie jest jeszcze tak źle, ale jeśli jest on obładowany paliwem i bombami, to już nie będzie wybaczał błędów! Jeśli chodzi o start, to by było wszystko, teraz czas na...

...LĄDOWANIE

Zaczniemy od omówienia kolejnych faz lądowania (rys. 1). Są to: podejście (określane również jako podprowadzenie), wytrzymanie, przyziemienie i dobieg. Poniżej omówimy dokładniej każdy wymieniony element. Zaczniemy od podejścia. Jest to ta faza lądowania, podczas której ustawiamy samolot w osi pasa, zmniejszamy prędkość oraz wysokość. Wytrzymanie to faza bezpośrednio poprzedzająca przyziemienie – w jej trakcie dążymy do zminimalizowania prędkości opadania (łagodniejsze przyziemienie), dalszego zmniejszania prędkości postępowej i ustawienia samolotu w pozycji właściwej do lądowania (podwozie główne powinno dotknąć ziemi jako pierwsze). Przyziemienie to moment zetknięcia się podwozia samolotu z powierzchnią pasa. Ostatnią fazą jest dobieg, czyli wytracenie prędkości do zera. Zasadniczo, zawsze powinno lądować się zgodnie z procedurą i „na przyrządy". Pozwala to na bezpieczne podejście i wylądowanie. Należy jednak pamiętać, że podczas wojny nie zawsze jest czas na procedury, a poza tym lądowanie metodą „na oko" stanowi doskonałe ćwiczenie, umożliwiające lepsze opanowanie samolotu.

Teraz omówimy działanie sterów na położenie samolotu względem ścieżki schodzenia (zarówno tej wyznaczonej przez ILS, jak i tej wytyczonej metodą „na oko"). Jak się pewnie domyślacie, jest ono trochę inne niż standardowe działanie sterów, bo gdyby tak nie było, to nic bym o tym nie pisał:) Przepustnica służy głównie do regulowania prędkości. Podczas podejścia do lądowania kontroluje prędkość opadania, co przekłada się na wysokość względem ścieżki schodzenia. Oznacza to, że jeśli znajdujesz się pod ścieżką schodzenia, powinieneś zwiększyć ciąg, a nie dociągać drążek. Dzieje się tak, ponieważ ściągnięcie drążka w takiej sytuacji spowoduje zadarcie samolotu i utratę prędkości postępowej, co spowoduje zwiększone opadanie itd. Analogicznie, jeśli znajdujesz się za wysoko, powinieneś zmniejszyć ciąg.

Do czego w takim razie służy drążek? Oczywiście do kontroli prędkości. Jeśli lecisz ze zbyt małą prędkością, powinieneś oddać drążek, a gdy lecisz zbyt szybko, należy go ściągnąć. Oczywiście w praktyce jest to trochę bardziej skomplikowane i poprawianie nieprawidłowości położenia względem ścieżki najczęściej wymaga zastosowania zarówno przepustnicy, jak i drążka. Dzieje się tak, ponieważ prędkość i opadanie są od siebie zależne i zmiana jednego z tych parametrów ma wpływ na drugi. Najprościej będzie chyba pokazać to na przykładach.

a) Dobra prędkość, poniżej lub powyżej ścieżki schodzenia.

Musisz zmniejszyć swoją wysokość względem ścieżki schodzenia. Delikatnie zmniejsz ciąg, w razie spadku prędkości łagodnie oddaj drążek. Gdy tylko znajdziesz się z powrotem na ścieżce, z powrotem zwiększ ciąg i – w razie potrzeby – delikatnymi ruchami drążka utrzymuj prawidłową prędkość. Jeśli znajdujesz się poniżej ścieżki, musisz najpierw zwiększyć ciąg, a po osiągnięciu właściwej wysokości z powrotem go zmniejszyć. Nie zapomnij o utrzymywaniu właściwej prędkości (przy użyciu drążka).

b) Zbyt mała/duża prędkość, na ścieżce schodzenia.

Jeśli masz zbyt małą prędkość i znajdujesz się na ścieżce, powinieneś delikatnie oddać drążek i obserwować zmiany prędkości. Jeśli prędkość wzrosła o zbyt małą wartość, musisz go bardziej odchylić. Cały czas pamiętaj o kontrolowaniu wysokości względem ścieżki – jeśli zacznie spadać, dodaj trochę mocy. Jeśli masz zbyt dużą prędkości, musisz ściągnąć drążek, a tendencje do zwiększania wysokości zniwelować zmniejszonym ciągiem.

c) Za duża prędkość, powyżej ścieżki schodzenia.

No, to się zagalopowałeś! W takiej sytuacji należy ściągnąć drążek w celu zmniejszenia prędkości, a następnie zmniejszyć ciąg i zapobiec nabieraniu wysokości w związku ze ściągnięciem drążka, aby opaść z powrotem na ścieżkę. Gdy już będziesz na ścieżce, delikatnie zwiększ ciąg, by zniwelować opadanie.

d) Za mała prędkość, poniżej ścieżki schodzenia.

Krok pierwszy to oddanie drążka w celu zwiększenia prędkości. Jednocześnie – celem nabrania wysokości – należy dodać trochę mocy. Po powrocie na ścieżkę, aby nie znaleźć się nad nią, moc trzeba delikatnie zredukować.

Te cztery przykłady powinny pokazać Ci sposób utrzymania właściwej prędkości i wysokości względem ścieżki schodzenia. Pamiętaj, że odnoszą się one do odchyleń w granicach kilkunastu metrów wysokości i kilkunastu km/h prędkości. Przy większych odchyłkach można zastosować klasyczne metody.

Teraz pora na omówienie utrzymywania się w osi pasa. Sztuki tej dokonujemy przez wykonywanie podwójnych zakrętów. Jeśli znajdujesz się na lewo od osi pasa (gdybyś leciał równolegle do pasa, znajdowałby się on na prawo od Ciebie), powinieneś wykonać zakręt w prawo, tak aby lecieć na prawo od pasa (a nie na jego koniec). Gdy będziesz dochodził do jego osi, wykonaj zakręt w lewo i skieruj się na pas. Po dokonaniu tej operacji powinieneś znajdować się w jego osi. Kąt, o jaki musisz wykonać skręt w kierunku pasa, zależny jest od odległości od pasa oraz wielkości przesunięcia względem osi. Zasadniczo do większych poprawek powinno stosować się większe kąty. Podczas takich manewrów nie należy zakręcać o więcej niż 45 stopni. Im bliżej do pasa, tym poprawki powinny być mniejsze. Jeśli będziesz musiał wykonywać ciasne zakręty w końcowej fazie podejścia, lepiej przerwij manewr i zacznij wszystko od początku.

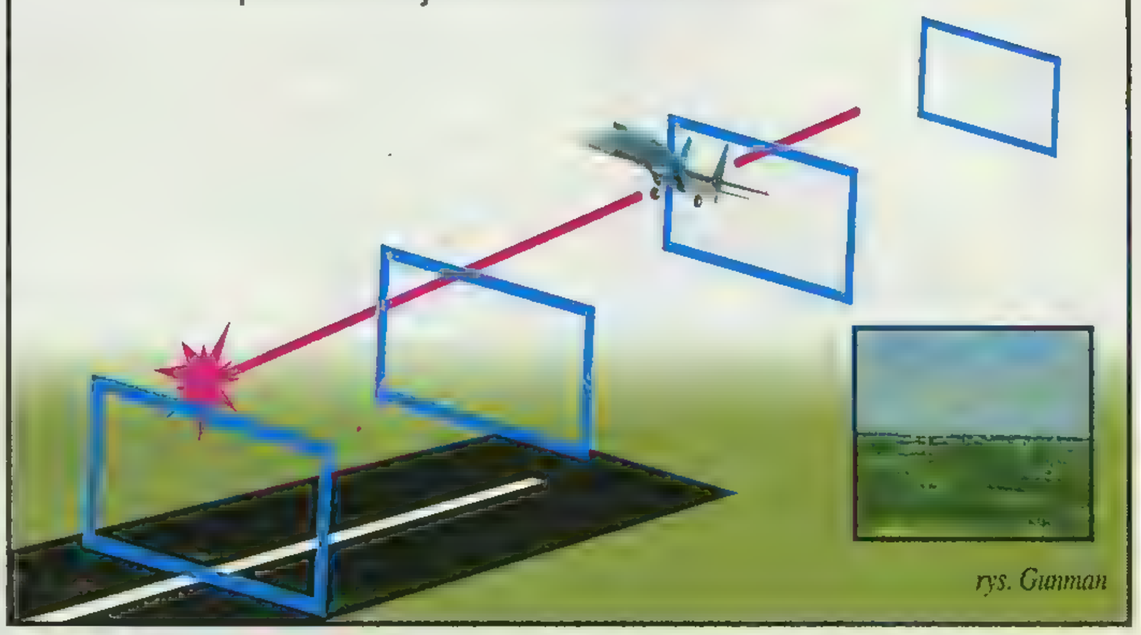
Skoro omówiliśmy już metody utrzymywania się na ścieżce, należy zająć się określaniem położenia względem niej. Pierwsza nazywa się „na oko" i – jak sama nazwa wskazuje – wszystko robi się w niej na wyczucie. Ciężko mi tu podać jakieś konkretne porady, bo wszystko jest zależne od położenia samolotu w momencie rozpoczęcia manewru. Prawdopodobnie po wykonaniu kilkunastu podejść „na przyrządy" będziesz już wstanie jako tako podejść bez pomocy. Dość prostą metodą, która może to ułatwić, jest poruszanie się wzdłuż pasa lotem koszącym, oddalenie się od niego przy samej ziemi (cały czas należy trzymać się jego osi), a następnie wykonanie pół pętli i pół beczki. Jeśli wszystko dobrze zrobiłeś, powinieneś znajdować się w dogodnej pozycji do podejścia. Jeżeli okaże się, że jesteś za wysoko, możesz wykonać parę „baryłek", co umożliwi natychmiastowe wytracenie i prędkości, i wysokości. Jak to zrobić? Należy wykonać beczkę przy zaciągniętym drążku i na zdławionej mocy. Uwaga, jeśli stracisz zbyt dużo prędkości, możesz wpaść w korkociąg i rozbić się! Podobnie jest z wysokością – jeśli zaczniesz „baryłkę" zbyt nisko, rozbijesz się. Jak poradzić sobie z przesunięciami względem osi pasa, opisałem powyżej.

ILS

Mówiłem już o podejściu „na oko", teraz będzie o podejściu „na przyrządy",

czyli z wykorzystaniem ILS. W jakich sytuacjach i dla kogo sposób ten jest przydatny? Na pewno jest to bardzo pomocne dla początkujących pilotów, którzy nie potrafią wykonać podejścia „na oko", podczas trudnych warunków pogodowych oraz przy lądowaniu na lotniskowcu. Zalety ILS są najbardziej przydatne w tej ostatniej sytuacji, bo o ile pas startowy jest długi i dość szeroki (co pozwala na skorygowanie pewnych błędów podejścia), to lotniskowiec jest bardzo malutki i do tego jeszcze się rusza, a z tego właśnie powodu podejście do niego powinno być bardzo precyzyjne. Obok tekstu znajduje się wizerunek kabiny z opisami poszczególnych pomocy nawigacyjnych, pojawiających się po rozpoczęciu podejścia „na instrumenty". Najważniejsze z nich to wskaźnik kierunku oraz ścieżki schodzenia. Na ich podstawie można określić położenie samolotu względem prawidłowej ścieżki. Położenie poziomej kreski (wskaźnika ścieżki schodzenia) obrazuje wysokość względem niej. Jeśli znajduje się poniżej środka HUD–a, oznacza to, że lecisz za wysoko, jeśli powyżej – za nisko. Symbol pokrywający się ze środkiem HUD–a wskazuje, że znajdujesz się dokładnie na ścieżce. Pionowa kreska to wskaźnik kierunku, służący do określania pozycji samolotu względem osi pasa. Jeśli jest na prawo od centrum, oznacza to, że znajdujesz się na lewo od osi, a jeśli wskaźnik znajduje się na lewo, to – analogicznie – Ty jesteś na prawo od osi. Położenie centralne mówi, że znajdujesz się dokładnie w centrum ścieżki. Jeśli oba wskaźniki krzyżują się po środku HUD–a, to znaczy, że jesteś we właściwym miejscu w przestrzeni. Nad wskaźnikiem wysokości widnieje – uwidoczniony mniejszymi cyframi – zapis wysokości, na której w danym momencie powinien lecieć samolot. Spełnia ona rolę pomocniczą wobec wskaźnika ścieżki schodzenia. Powyżej kontrolki prędkości są małe cyfry pokazujące prędkość, z jaką powinieneś lecieć w danym momencie. Porównując te dwa wskaźniki, możesz ocenić, czy lecisz za szybko czy też za wolno. Przy prawej krawędzi HUD–a jest wariometr, określający aktualną prędkość opadania. W wersji morskiej na lewo od HUD–a znajduje się zespół trzech lampek, pozwalających na określenie, czy samolot ma właściwy kąt natarcia. Najczęściej jego wskazania pokrywają się z prędkościomierzem – gdy prędkość jest zbyt duża, za mały jest kąt natarcia, a jeśli za mała, to kąt natarcia jest za duży. Ten indykator działa jedynie podczas lądowania na lotniskowcu i pełni tylko funkcje pomocnicze. Cała sztuka utrzymania się na ścieżce schodzenia polega właśnie na utrzymaniu właściwej prędkości oraz ILS w centrum HUD–a. W tym miejscu należy wspomnieć o jeszcze jednym symbolu – to niewielkie kółko podpowiada jak należy ustawić samolot, i jeśli przez cały czas uda Ci się utrzymać je pośrodku HUD–a, to na pewno będziesz leciał dokładnie po ścieżce.

Rys. 3: Nieprawidłowe podchodzenie do lądowania na prawo i niżej od ścieżki schodzenia.



rys. Gunman

SU-27 FLANKER 2.0

PRZYZIEMIENIE

W przypadku lądowania na lotniskowcu nie należy bawić się w subtelne siadanie na pokładzie, lecz do samego końca podchodzić według ILS i niezbyt elegancko przyładować w pokład. Problem polega na tym, że jeśli utrzymujesz prawidłowe parametry lotu, praktycznie nie widzisz pokładu. To jest kolejny powód, dla którego musisz zdać się na ILS. Pamiętaj, aby przed samym uderzeniem w pokład zwiększyć ciąg. Jeśli hak nie złapie żadnej liny, pozwoli Ci to na ponowny start i kolejną próbę. Największą głupotą w takim przypadku jest przejechanie po całym pokładzie i spadnięcie do wody. I tu można skończyć pisanie o lądowaniu na lotniskowcu – teraz będzie o końcówce tej operacji. Przed przyziemieniem występuje jeszcze jedna faza, zwana wytrzymaniem. Polega na tym, że samolot leci przez chwilę, na niewielkiej wysokości, równolegle do pasa. Pozwala to na redukcję prędkości postępowej, prędkości opadania oraz ustawienia samolotu w najlepszej pozycji do lądowania. Należy pamiętać o tym, że jako pierwsze ziemi powinny dotknąć koła podwozia głównego. Faza ta musi nastąpić niezależnie od tego, czy podejście było „na oko" czy „na przyrządy". Gdy główne podwozie toczy się już po podłożu, delikatnie opuść nos samolotu i włącz hamulce. Gratulacje! Właśnie wylądowałeś!

SYTUACJE AWARYJNE

a) Awaria jednego silnika.

Jeśli nastąpiła podczas startu, natychmiast odrzuć całe uzbrojenie i na pełnym ciągu staraj się nabrać wysokości. Niesymetryczność ciągu niweluj orczykiem i przechyleniem samolotu. Gdy oddalisz się od lotniska, wykonaj najpierw zakręt o 45 stopni w kierunku działającego silnika, a następnie o 225 stopni w przeciwnym kierunku. Teraz wyłącz dopalacz – dzięki temu sterowanie będzie łatwiejsze. Podchodź bez hamulców i trochę wyżej niż zwykle. W ostatniej fazie zminimalizuj ciąg i siadaj. Pamiętaj, że musisz zrobić to za pierwszym razem, bo nie będziesz mógł odejść na drugi krąg! Zwróć uwagę na ostrożne zarządzanie prędkością i wysokością – odzyskiwanie ich z jednym silnikiem jest bardzo trudne.

b) Awaria klap.

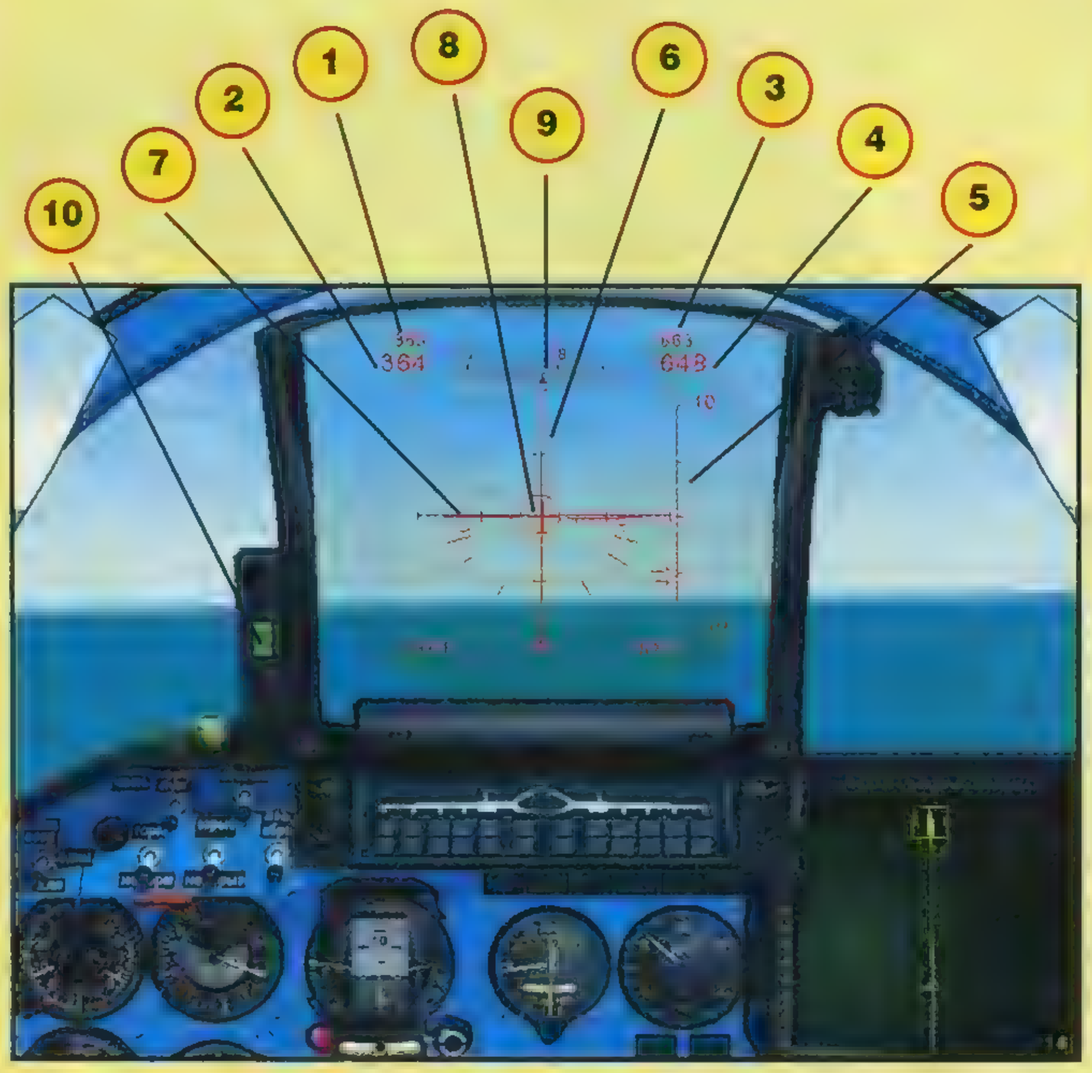
Utrzymuj większą prędkość na podejściu.

I to wszystko, jeśli chodzi o naukę lądowania. Mam nadzieję, że taka lekcja wszystkim się przyda. W następnej części przejdziemy do padlocka oraz tego, co tygryski lubią najbardziej – czyli walki.

Cdn.

TopGun

WYGLĄD KOKPITU



1. Właściwa prędkość, jak powinna być utrzymywana na podejściu
2. Aktualna prędkość samolotu
3. Wysokość, na jakiej powinien znajdować się samolot
4. Aktualna wysokość samolotu
5. Wariometr – wskaźnik prędkości opadania
6. Wskaźnik kierunku – pokazuje położenie względem osi pasa
7. Wskaźnik ścieżki – pokazuje wysokość względem ścieżki schodzenia
8. Koło pokazuje optymalne położenie samolotu. Powinno znajdować się w centrum HUD
9. Kompas – wskazuje kierunek magnetyczny
10. Wskaźnik kąta natarcia – znajduje się jedynie w SU–33

SSI

www.flanker2.com

DYSTRYBUTOR PL – PLAY-IT
STRONA PL – www.play-it.pl
TERMIN WYDANIA PL – JEST
PC WIN'95 Min. Pentium 166, 32 MB RAM

OCENA: 7/10

Sprzedaż komputerów przenośnych rośnie z roku na rok. Trudno wyobrazić sobie menedżera czy innego biznesmena wyruszającego w podróż bez tego narzędzia pracy. Dla nas najciekawsze jest jednak, jak notebook wygląda z punktu widzenia typowego gracza.

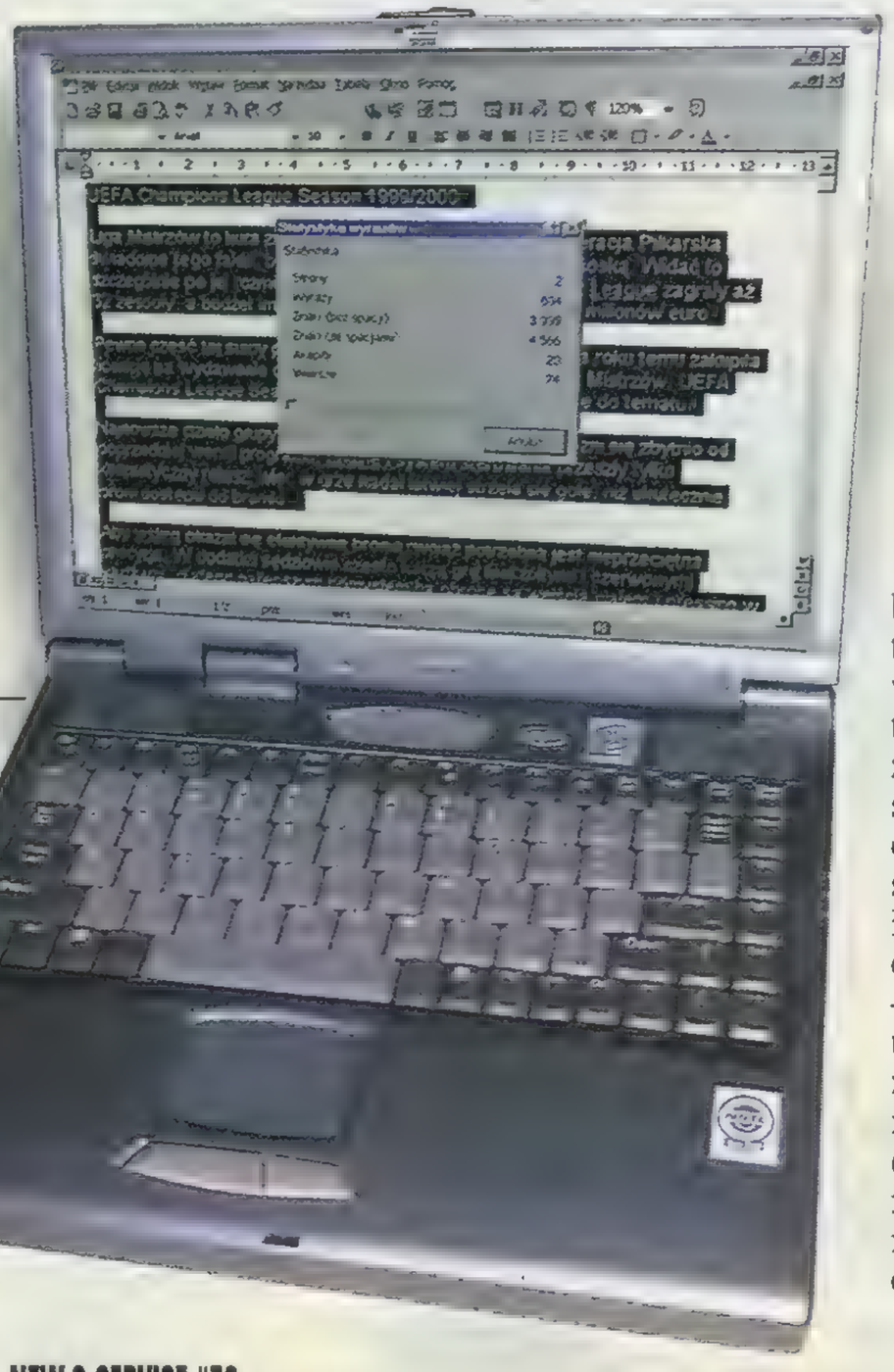
Notebooki

Spokojnie, nie mam najmniejszego zamiaru namawiać nikogo na kupno notebooka. Biorąc pod uwagę ceny przedstawianych tu modeli, rozsądniej już byłoby wydać pieniądze na „malucha" z pełnym wyposażeniem. Spójrzmy jednak na to, co oferują współczesne komputery tego typu – wszak jeszcze kilka lat temu szczytem możliwości był 386 z mikroskopijnym wręcz dyskiem twardym. Zresztą, jeśli idzie o edycję tekstów podczas podróży, to nadal jest to konfiguracja w zupełności wystarczająca.

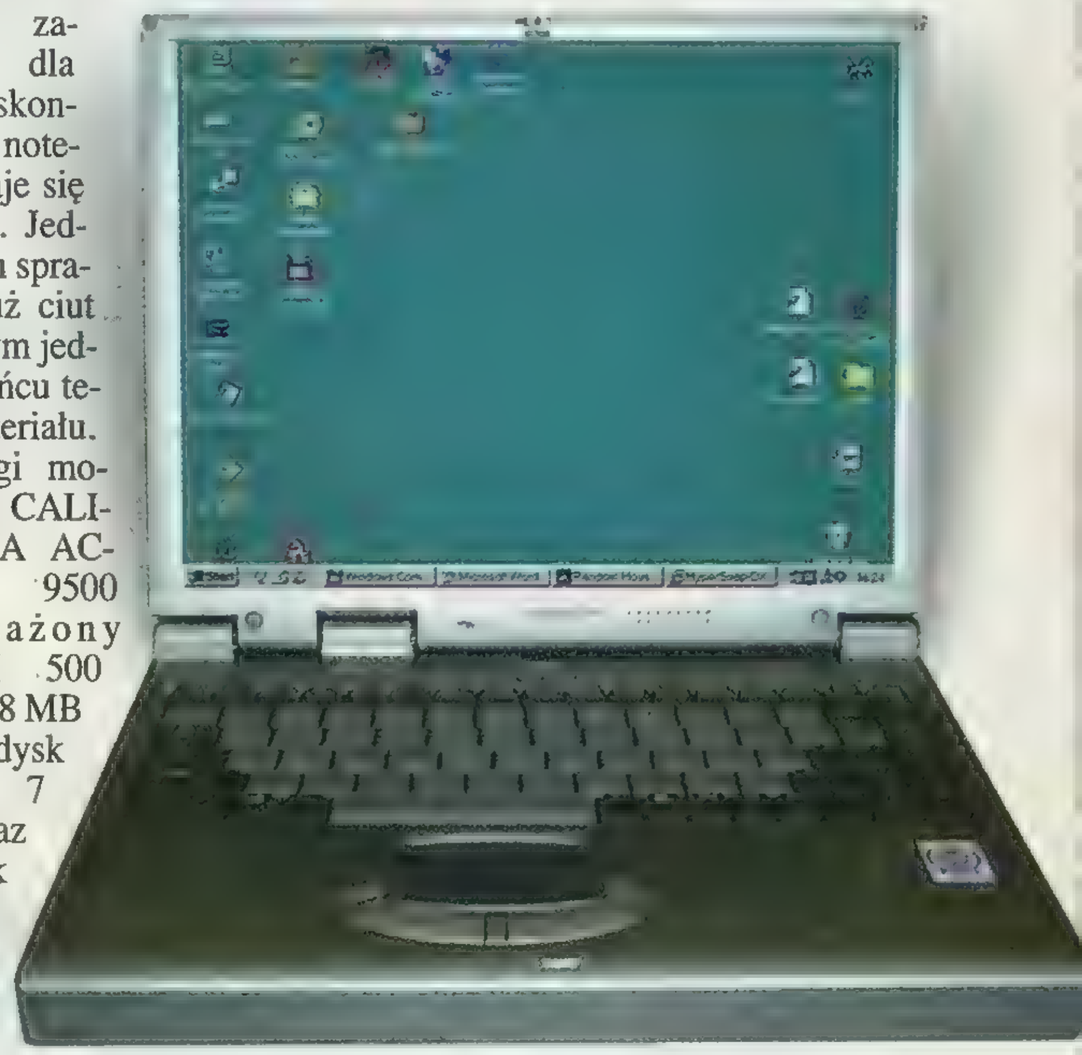
Przy naszych testach nie sięgaliśmy na najwyższe półki cenowe. Do redakcji trafiły trzy raczej tańsze maszynki, aczkolwiek oferujące spore możliwości. Pierwszy (i najsłabszy) model to komputer EUROCOM 3100. Wyposażono go w procesor Celeron 466 MHz, 64 MB RAM, dysk twardy 6 GB, wyświetlacz TFT 14", czytnik CD–ROM, dwa złącza PC CARD, złącze podczerwieni oraz standardowy zestaw portów na tylnej ściance (replikator portów, serial, drukarka, klawiatura, mysz, monitor, s–video). Co do jakości wykonania, to mam raczej mieszane uczucia. Obudowa raczej nie przykuwała wzroku – ot, typowa azjatycka masówka. Podczas pisania nieco irytujące było uginanie się klawiatury (zresztą, dotyczy to wszystkich opisywanych tu modeli). Do sterowania kursorem służył touchpad. Rozwiązanie to umiarkowanie wygodne, jednak tak przyjemnego minijoysticka jak IBM nie miał żaden z testowanych tu komputerów – wszystkie wyposażone były w „gładziki". W sumie, za najniższą cenę dostajemy także umiarkowane możliwości. Nie znaczy to, że produkt ten jest zły – po prostu mamy tu do czynienia z poprzednią generacją, powstałą przed wprowadzeniem do oferty maszyn opartych na Pentium III. Do większości zastosowań, dla których skonstruowano notebooki, nadaje się znakomicie. Jednak w grach sprawuje się już ciut gorzej. O tym jednak na końcu tego materiału.

Drugi model to CALIFORNIA ACCESS 9500 wyposażony w PIII 500 MHz, 128 MB RAM, dysk twardy 7 GB oraz czytnik DVD. Reszta złączy była identyczna jak w omawianym powyżej. Z jednym tylko wyjątkiem: na tylnej ściance znalazłem gniazdo FireWire. Muszę przyznać, że nie jest ono zbyt często spotykane w komputerach stacjonarnych, tym bardziej zdziwiła mnie jego obecność w notebooku. Choć w sumie to dość logiczne – w podróży filmujemy coś przy użyciu kamery cyfrowej, materiał zgrywamy do komputera, montujemy i mamy gotową prezentację. Podejrzewam jednak, że z powodu małej jeszcze popularności kamer miniDV w naszym kraju akurat ten element pozostanie jedynie ciekawostką. Fajnym rozwiązaniem jest natomiast napęd DVD – oglądanie „Matrixa", gdy trzyma się odtwarzacz na kolanach, to doprawdy niecodzienne przeżycie.

Trzeci z prezentowanych notebooków to FT–9520 PLUS firmy ARISTO. Jego design różni się dość znacznie od pozostałych modeli, muszę też przyznać, że sprawia o wiele lepsze wrażenie. Sercem tego komputera jest procesor Pentium III 500 MHz i 128 MB RAM. Oprócz tego mamy: napęd DVD, twardy dysk 12 GB oraz podobny zestaw złączy co w EUROCOM (2x PC Card, replikator portów, złącze podczerwieni, serial, drukarka, USB, s–video) – w sumie wszystko, czego można potrzebować do szczęścia. FT–9520 PLUS, jako jedyny z testowanych modeli, wyposażony został w bardzo przydatną funkcję hibernacji. Po jej uaktywnieniu zawartość pamięci zostaje zgrana na wydzieloną partycję dysku twardego, a komputer się wyłącza. Po ponownym uruchomieniu dane zostają przerzucone z dysku do RAM–u i komputer jest w takim stanie jak przed hibernacją. Opcja ta może być uaktywniana z poziomu Windows przez wybranie „Przełącz w stan oczekiwania" z menu przy wychodzeniu z syste-



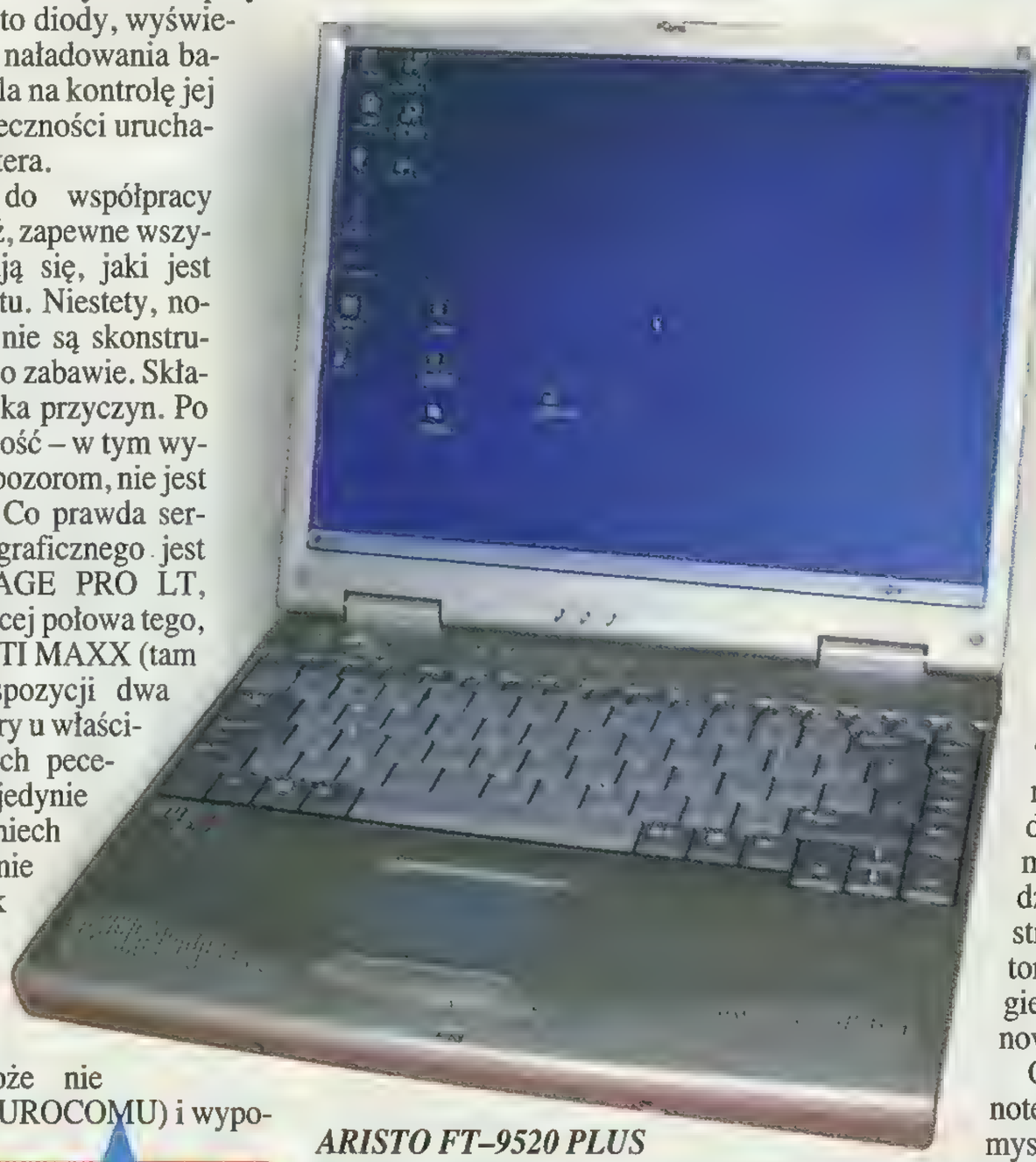
CALIFORNIA ACCESS 9500



EUROCOM 3100

mu lub też automatycznie, po zamknięciu ekranu. W tym momencie możliwe jest także wyłączenie wyświetlacza lub przełączenie wyjścia wizji na s–video. Inny bardzo przydatny element to diody, wyświetlające stopień naładowania baterii, co pozwala na kontrolę jej stanu bez konieczności uruchamiania komputera.

Przejdźmy do współpracy z grami. No cóż, zapewne wszyscy spodziewają się, jaki jest wynik tego testu. Niestety, notebooki raczej nie są skonstruowane z myślą o zabawie. Składa się na to kilka przyczyn. Po pierwsze szybkość – w tym wypadku, wbrew pozorom, nie jest nawet tak źle. Co prawda sercem systemu graficznego jest układ ATI RAGE PRO LT, czyli mniej więcej połowa tego, co w kartach ATI MAXX (tam mamy do dyspozycji dwa procesory), który u właścicieli normalnych pecetów mógłby jedynie wywołać uśmiech politowania, nie należy jednak zapominać, że jest on dopalony solidnym procesorem (no, może nie w przypadku EUROCOMU) i wyposażony w dużą ilość pamięci. W sumie, całość działa przyzwoicie. Nawet QUAKE 3 chodził całkiem nieźle. Problemy wynikały jednak z samej natury tego rodzaju komputerów. Po pierwsze – wyświetlacz. Mimo wysiłków konstruktorów jakość obrazu odbiega od tego, co widzimy na klasycznych monitorach. Kąt patrzenia jest dość ograniczony, dynamika obrazu też nie ta. Po drugie – sterowanie. Czy wyobrażacie sobie granie w „Kwaka" na touchpadzie? Ja też nie. Podobnie ma się sprawa z RTS–ami. Owszem, można podłączyć dodatkową mysz, klawiaturę i monitor, ale czy wtedy nadal można mówić o notebooku, czy jest to raczej klasyczna jednostka centralna? Tak więc gry z dynamiczną akcją odpadają. Pozostałe natomiast – jak najbardziej. Przygodówki, strategie, RPG – amatorzy tych rodzajów gier będą usatysfakcjonowani.



ARISTO FT–9520 PLUS

Oczywiście, kupno notebooka do gier to pomysł pozbawiony jakiegokolwiek sensu – pomyślcie, jaką konfigurację można zmontować mając 12 tysięcy w kieszeni? O takiej zabawie mogę tylko pomarzyć. Jeśli jednak ktoś przypadkiem ma dostęp do komputera przenośnego – służbowego czy też wykorzystywanego przez kogoś z domowników – to bez większych problemów może na nim pograć.

Pooh

Sprzęt do testów dostarczyły firmy:
EUROCOM 3100:
MULTISERWIS II
ul. Okopowa 78
01042– Warszawa
tel. (0–22) 838–28–97
www.multiserwis.com.pl

CALIFORNIA ACCESS 9500:
KAREN SP. Z O.O.
Al. Jerozolimskie 214
02–486 Warszawa
tel. (0–22) 873–99–99
www.karen.com.pl

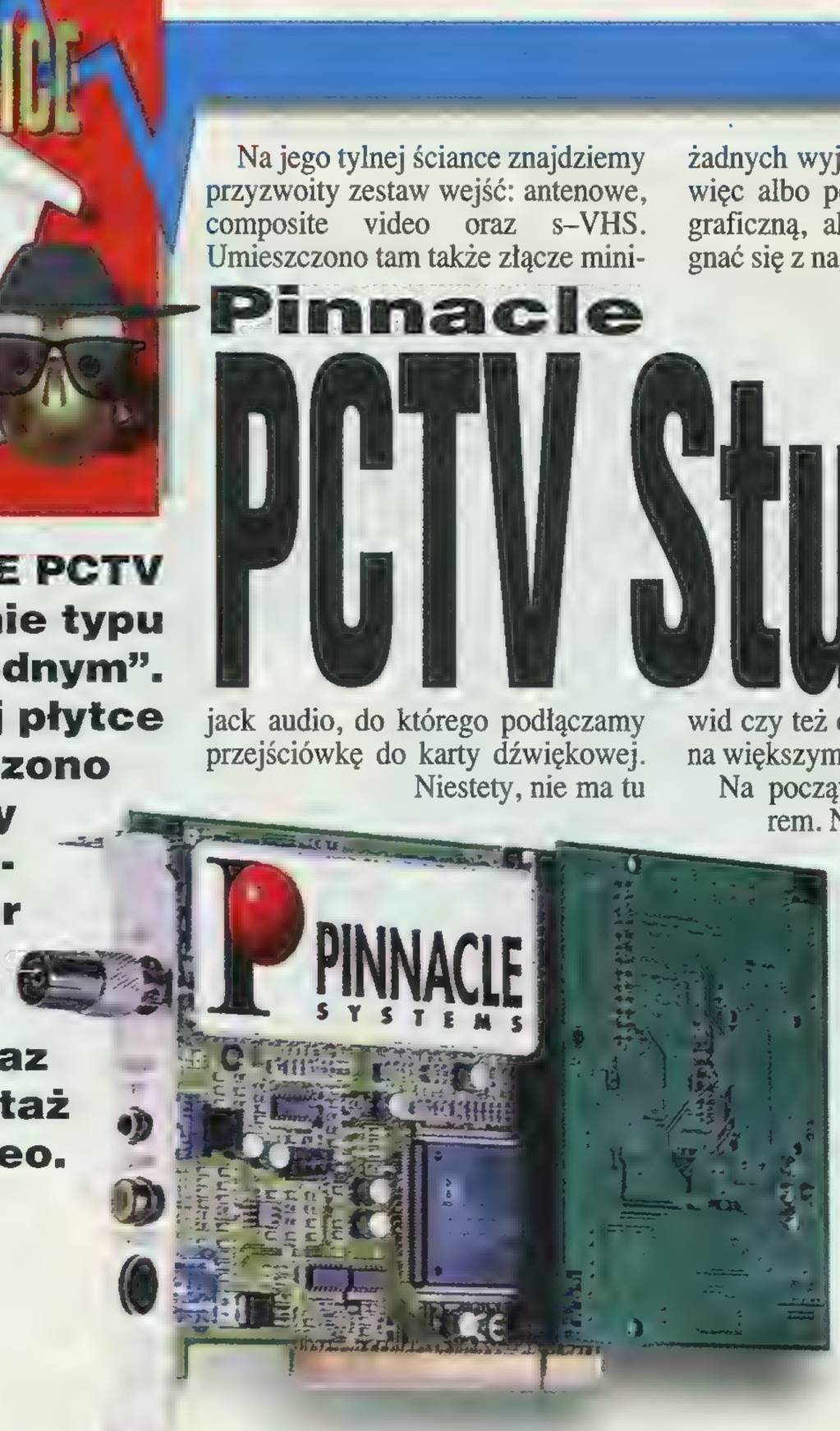
FT–9520 PLUS:
DIMEX SP. Z O.O.
ul. Grzybowska 6/10
00–131 Warszawa
tel. 654–99–31
www.dimex.waw.pl

Ceny (z VAT):
EUROCOM 3100 – ok. 9 700 zł
CALIFORNIA ACCESS 9500 – ok. 12 000 zł
FT–9520 PLUS – ok. 12 500 zł

PINNACLE PCTV to urządzenie typu „kilka w jednym". Na jednej płytce umieszczono układy umożliwiające odbiór programu telewizyjnego oraz prosty montaż wideo.

Pinnacle PCTV Studio

Na jego tylnej ściance znajdziemy przyzwoity zestaw wejść: antenowe, composite video oraz s–VHS. Umieszczono tam także złącze mini-jack audio, do którego podłączamy przejściówkę do karty dźwiękowej. Niestety, nie ma tu żadnych wyjść wideo – sygnał musi więc albo powędrować przez kartę graficzną, albo też możemy pożegnać się z nagrywaniem na magnetowid czy też odtwarzaniem materiału na większym ekranie.



Na początek zajmijmy się tunerem. Niestety, jest to urządzenie potrafiące obsługiwać jedynie dźwięk monofoniczny, stereo dostępne jest w wersji PRO (wyposażonej dodatkowo w tuner radiowy). Stacje wyszukiwane są dość szybko, może odbywać się to zarówno ręcznie, jak też i automatycznie (po zaprogramowaniu wszystkich można zmieniać ich kolejność w pamięci). Obraz widoczny na monitorze jest ostry i pozbawiony zakłóceń. Z poziomu tunera można także rejestrować sekwencje wideo przeznaczone do dalszej obróbki.

Dołączony program Video Studio pozwala na samodzielny montaż zarejestrowanego materiału. Do nagrań można dograć także własną ścieżkę dźwiękową czy też umieścić pomiędzy scenami np. plansze z tytułami czy też proste efekty wizualne przejść pomiędzy scenami. W trakcie posługiwania się programem cały czas widoczny jest wskaźnik zapełnienia dysku twardego – pozwala to łatwo zapanować nad wielkością zgrywanego materiału. Film można zapisać na dysku w formacie MPEG, AVI lub RealVideo – jak znalazł chociażby do dalszego przesyłu po Sieci. Jednym słowem – wbrew pozorom otrzymujemy tu całkiem niezłe narzędzie, a do zastosowań amatorskich program ten jest wręcz idealny.

W sumie za rozsądną cenę mamy urządzenie o naprawdę niezłych możliwościach. Jeśli chcecie kupić coś więcej niż tylko tuner – polecam.

Pooh

Sprzęt do testów dostarczyła firma:
CADENA SYSTEMS SP. Z O.O.
ul. Poznańska 15, 62–020 Swarzędz–Jasin
tel. (0–61) 817–30–22
www.cadena.com.pl

Cena (z VAT) – ok. 260 zł

GeForce

Ostatnio NVIDIA stała się liderem na rynku układów 3D. To właśnie ona wprowadziła jako pierwsza (i jedyna) technikę sprzętowej wstępnej obróbki obrazu (T&L) na rynek tanich kart graficznych. Teraz czas na prezentację nowego, jeszcze szybszego układu.

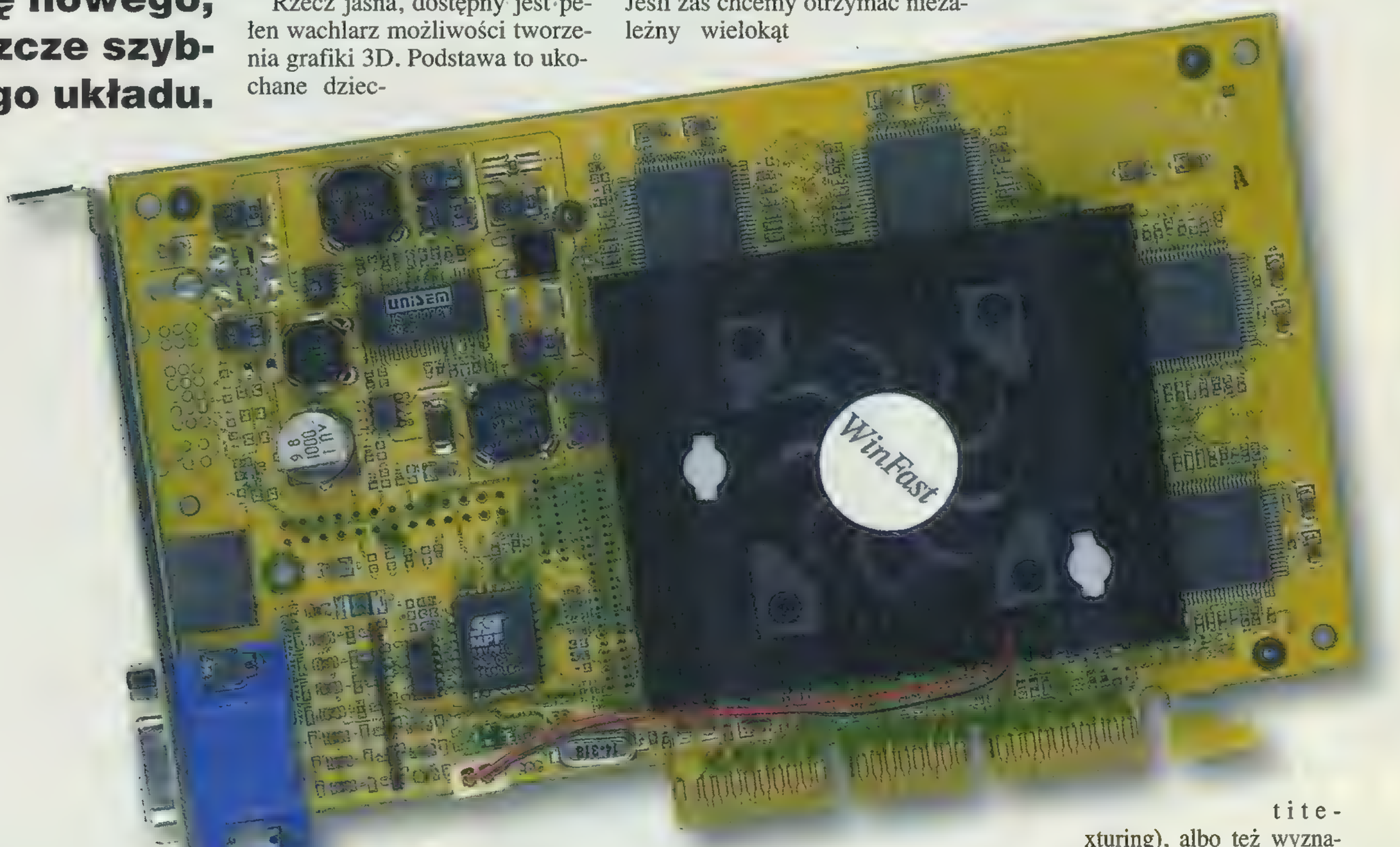
Do testów otrzymaliśmy świeżutką, dopiero co ocloną kartę WIN FAST GE FORCE 2 GTS firmy LEADTEK. Wyposażona była ona w 32 MB pamięci RAM, gigantyczny radiator oraz – co najciekawsze – najnowszy procesor graficzny wprost z laboratoriów koncernu NVIDIA.

Najpierw kilka parametrów technicznych (w nawiasach dane dla poprzedniego GE FORCE). Procesor GE FORCE 2 GTS zbudowano w technologii 0,18 mikrona (0,22), zawiera 25 milionów tranzystorów (23), taktowany jest z częstotliwością rdzeń/pamięć 200/333 MHz (120/300 wersja DDR, 120/160 wersja SDR). Architektura procesora nadal jest czterostrumieniowa, jednak teraz można nakładać dwie tekstury na każdy piksel w każdym z czterech strumieni (poprzednio – jedna tekstura). Jego teoretyczna wydajność (fillrate) to około 1,6 miliarda tekseli/sek. (480 miliona tekseli/sek.), stąd zresztą ów tajemniczy skrót przy nazwie – GTS, czyli GigaTexel Shader. Jednak taka, niemal trzykrotnie większa wydajność, możliwa jest tylko w sytuacji, gdy dana gra wymaga nałożenia dwu tekstur na jeden piksel w jednym cyklu zegara. Jeśli potrzebna jest tylko jedna tekstura, fillrate spada do 800 Mpikseli/sek. (a w przypadku pierwszego GE FORCE oczywiście nadal wynosi 480 Mpikseli/sek.).

Rzecz jasna, dostępny jest pełen wachlarz możliwości tworzenia grafiki 3D. Podstawa to ukochane dziecko NVIDII – sprzętowe transformacje i obróbka światła (transform and lightening, czyli T&L) – nadal jedynie karty tej firmy są w stanie to zapewnić. Producent utrzymuje, iż jest to „T&L drugiej generacji", trudno jednak taką decyzję uzasadnić czymkolwiek, poza względami marketingowymi. Owszem, układ jest szybszy od swego poprzednika, jednak jeśli się weźmie pod uwagę brak większych zmian konstrukcyjnych akurat tego elementu procesora, sformułowanie „druga generacja" wydaje się nieco przesadzona. Podobnie zresztą jest z deklaracją o możliwości tworzenia 25 milionów wielokątów na sekundę (GE FORCE – 15 milionów). Owszem, niby jest to prawda, jednak tylko w pewnych okolicznościach, kiedy to nowy wielokąt tworzony jest przez dodanie wierzchołka do już istniejącego (w ten sposób powstają tzw. „pasy" lub „wachlarze" wielokątów). Jeśli zaś chcemy otrzymać niezależny wielokąt z trzema wierzchołkami, wydajność znacząco spada. Choć może akurat do tego nie ma się co czepiać – w końcu jeśli się tworzy model postaci, większość wielokątów właśnie „dokleja" się do poprzednich.

Poza tym dostajemy tu m.in. sprzętowy antyaliasing całej sceny (niestety, jak pokazuje praktyka – okupiony spadkiem wydajności od około jednej trzeciej do połowy), kompresję tekstur DXTn, kompensację ruchu dla DVD, filtrowanie anizotropowe czy też cube enviromental mapping.

Natomiast wyjątkowo ciekawie przedstawia się nowy element układu graficznego – NVIDIA SHADING RASTERIZER (NSR). Umożliwia on tworzenie efektów świetlnych oddzielnie dla każdego piksela. Dotychczas stworzenie np. cienia wymagało, albo wygenerowania tzw. mapy cieniowania (czarnobiałej „plamy" wyznaczającej zasięg światła) i nałożenia jej na teksturę (tzw. multitexturing), albo też wyznaczenia wartości oświetlenia dla każdego z wierzchołków wielokąta i interpolację w jego środku. Teraz natomiast oświetlenie może być ustalane oddzielnie dla każdego z pikseli – jeszcze niedawno wyda-



wało się, że technika ta zarezerwowana jest jedynie dla profesjonalnych kart graficznych. Technika ta pozwala także uzyskać, poza cieniowaniem, np. realistyczny efekt chropowatości na powierzchni przedmiotów, dotąd obsługiwany w zasadzie przez MATROX–a G400 i jego enviromental bump–mapping.

Teraz jeszcze szybki rzut oka na wyniki testów. Oczywiście zapowiadany przez NVIDIĘ dwukrotny

2 GTS

wzrost wydajności karty w porównaniu ze „starym" GE FORCE można włożyć między bajki. Owszem, nowy układ jest szybszy, ale jednak nie aż tak bardzo. Wzrost wydajności staje się bardziej widoczny zwłaszcza w wyższych rozdzielczościach – tam karta utrzymuje niemal te same wyniki niezależnie od tego, czy męczymy ją w 640x480 czy też w 1024x768. Tak więc, ponownie (zbliżona sytuacja była przecież w momencie pojawienia się na rynku pierwszego GE FORCE zastępującego TNT2) nowa karta jest wydajniejsza od starej, jednak nie aż tak, jak producent zapowiada.

Jednym słowem – GE FORCE 2 GTS to najszybsza karta z dostępnych na rynku. Jak długo utrzyma swój prymat – nie wiadomo, w końcu przecież wkrótce powinny pojawić się VOODOO 5 i 6 ze stajni 3DFX. Także firma ATI zapowiedziała wypuszczenie nowego procesora pt. RADEON. Jak na razie jednak mamy niekwestionowanego lidera. Warto go kupić (kiedy będziecie czytali ten tekst, jego pierwsze egzemplarze powinny trafiać już do sprzedaży). Jeśli tylko kogoś na to stać. Dla pozostałych dobra wiadomość – stare GE FORCE będą tanieć. Oczywiście jeśli tylko nie przeżyjemy kolejnego skoku ceny dolara. Ale to już zupełnie inna historia.

Pooh

Sprzęt do testów dostarczyła firma:
TORNADO 2000 SA
ul. Kierbedzia 4
00–957 Warszawa
tel. (0–22) 851–24–01
www.tornado.com.pl
Cena (z VAT) – ok. 1 800 zł

Testy przeprowadzono na komputerze klasy Pentium III 450 MHz, 128 MB RAM, Windows 98

	GE FORCE 2 GTS	GE FORCE 256 DDR	ATI MAXX	VOODOO 3 3000
3D MARK 2000				
640x480x16	3 920	3 730	2 800	2 840
800x600x16	3 810	3 560	2 600	2 420
1024x768x16	3 770	3 420	2 550	-
640x480x32	3 730	3 520	2 630	-
800x600x32	3 640	3 360	2 580	-
1024x768x32	3 430	2 860	2 520	-
QUAKE 3				
640x480	77	70	53	66 (16 bit)
800x600	68	61	47	55 (16 bit)
1024x768	62	48	43	45 (16 bit)

Konkurencja – wielcy nieobecni

Zapewne wszyscy oczekują pojawienia się na rynku nowych kart opartych na kolejnej generacji procesorów VOODOO firmy 3DFX. Niestety, jak na razie jedynie kilka egzemplarzy prototypowych trafiło do testów za granicą, choć być może w chwili, kiedy czytacie te słowa, pojawią się one już w Polsce. Jeśli wszystko pójdzie po naszej myśli, już w następnym numerze przeczytacie recenzję tej karty. Teraz jednak tylko kilka słów porównania z opisywanym obok GE FORCE 2 GTS.

Wersja VOODOO 5 5500 oparta ma być na dwu procesorach VSA–100 (V5 6000 – na czterech) oraz 64 MB RAM taktowanej z częstotliwością 166 MHz. Każdy z nich to dwa pojedynczo teksturowane piksele w cyklu zegara, co daje teoretyczną wydajność około 670 milionów pikseli (oraz tekseli) na sekundę. W końcu otrzymamy też możliwość obsługi dużych (2048x2048), 32–bitowych tekstur – rzecz, która dla NVIDII była oczywista już ponad rok temu.

Za generowanie efektów odpowiedzialna będzie nowa technologia 3DFX, tzw. t–buffer. Dzięki niemu otrzymamy np. antyaliasing całej sceny czy też realistyczne rozmycie przedmiotów podczas ruchu.

Jak będzie wyglądać to w praktyce oraz czy 3DFX – nadal nie wprowadzając sprzętowej obsługi transformacji i oświetlenia – będzie w stanie choćby zbliżyć się do wydajności GE FORCE 2 – zobaczymy, być może, już za miesiąc.

Jesteś szczęśliwym posiadaczem MiniDisku? Chciałbyś cyfrowo przegrać na niego swoje ulubione kawałki? Nie masz odpowiedniej karty dźwiękowe? Oto jedno z możliwych rozwiązań!

Lifeview! Catch Sound USB

Muszę przyznać, że LIFEVIEW! CATCHSOUND USB wygląda dość dziwnie. Na pierwszy rzut oka kojarzy się z jakimś rodzajem rejestratora dźwięku, czy też urządzenia do przechwytywania obrazu wideo. Jednak jego przeznaczenie jest nieco inne. Oto podłączamy je do peceta za pośrednictwem złącza USB, uruchamiamy komputer i... Nie są wymagane żadne sterowniki! Rozpoznawane jest jako standardowe urządzenie USB audio i natychmiast gotowe do pracy. Teraz wystarczy tylko wetknąć do portu światłowód, jego drugi koniec umieścić w porcie wejścia MiniDisku i rozpocząć nagrywanie.

Mamy tu bowiem do czynienia z produktem wyjątkowo wręcz wyspecjalizowanym, spełniającym jedno i tylko jedno zadanie – przegrywanie – za pośrednictwem wyjścia optycznego – muzyki na płytki MD. Biorąc to pod uwagę, ktoś może stwierdzić, że cena tego towaru jest wyjątkowo wygórowana i nijak ma się do oferowanych możliwości. Na pozór tak, zawsze znajdzie się jednak jakieś „ale". Alternatywnym wyjściem jest bowiem klasyczna karta dźwiękowa, wyposażona w cyfrowe wyjście optyczne i odpowiedni kabel. Tu zaczynają się jednak schody. Po pierwsze – większość dźwiękówek złącza optycznego nie posiada, za tak wzbogacony egzemplarz należy zapłacić przynajmniej 250 – 300 zł. Do tego dochodzi jeszcze koszt kabla optycznego – rzadko kiedy znajduje się on w wyposażeniu seryjnym (przyznam, że spośród wszystkich testowanych tu kart znalazłem go tylko w SB LIVE! PLATINUM), a w sklepie kosztuje około 100 zł. Należy także zwrócić uwagę na to, czy wyposażony jest w przejściówkę do optycznego minijacka w nagrywarce MD – spora część sprzedawców jest zdumiona słysząc o takim wynalazku.

W sumie więc CATCH SOUND, owszem, kosztuje sporo, jeśli jednak ktoś ma już kartę dźwiękową, a chciałby przegrywać muzykę na MD z cyfrową jakością, może zastanowić się nad kupnem tego urządzenia.

Pooh

Sprzęt do testów dostarczyła firma:
PROABIT Sp. z o.o.
ul. Pańska 97, 00–834 Warszawa
tel. (0–22) 654–76–65
www.proabit.com.pl
Cena (z VAT): 300 zł

Muszę przyznać się bez bicia, że nie wiem, jaki jest stosunek sprzedaży padów do joysticków, jednak podejrzewam, że tych drugich idzie o wiele więcej. A przecież wiadomo, że gamepad jest jak najbardziej wartościowym urządzeniem do gier.

Pady

Pierwszy z testowanych dziś przez nas modeli padów nosi nazwę GUILLEMOT DUAL ANALOG GAMEPAD. Swym wyglądem przypomina on znany wszystkim użytkownikom konsol DUAL SHOCK stosowany przy zabawie na PLAYSTATION. Pierwszą rzeczą, na którą warto zwrócić uwagę przy jego omawianiu, jest to, że produkt ten jest naprawdę nieźle dopracowany pod względem wymagań ergonomicznych. Ale nie ma rzeczy naprawdę idealnych – w wypadku tego pada, na przykład, można było jeszcze nieco bardziej „doszlifować" konstrukcję jego dolnej części: położone tuż przy uchwytach przyciski są trochę za duże i z tego właśnie powodu w trakcie grania uciskają na dwa palce: serdeczny i mały. W gruncie rzeczy nie jest to jednak zbyt uciążliwe i nie można uznać tego za poważną wadę – taką, która dyskwalifikowałaby ten produkt do zabawy. Nie obraziłbym się jednak na projektantów urządzenia pod nazwą GUILLEMOT DUAL ANALOG GAMEPAD, gdyby w wyniku ich działania dzieło to zyskało trochę mniej ascetyczny wygląd. Nie od rzeczy byłyby też podpisy obok guzików – nie wiem jak to jest w Waszym wypadku, ale ja – w ferworze toczącej się na ekranie rozgrywki – zawsze zapominam, gdzie jest taki choćby, na przykład, numer 10, a gdzie znowu 13.

W celu rozrywkowego wykorzystania GUILLEMOT DUAL ANALOG GAMEPAD podłączamy za pośrednictwem game portu lub złącza USB. Może on pracować w dwu trybach. W pierwszym z nich aktywne są oba kontrolery analogowe, 13 przycisków oraz D–pad, pełniący funkcję hat–switcha. W drugim trybie obsługę osi „x" i „y" przejmuje D–pad, natomiast prawy analog odpowiada za sterowanie (lewy jest w tym czasie nieaktywny) osiami numer 3 i 4. Szczerze mówiąc, taki podział jest dla mnie raczej niezrozumiały – po co komu drugi, ograniczony tryb, skoro w pierwszym ma się dostęp do wszystkich funkcji? No, chyba że ktoś uprze się inaczej konfigurować osie kontroli, nie wiem jednak, w jakim celu miałby to robić.

W sumie jest to model bardzo uniwersalny, przeznaczony zarówno dla amatorów strzelanin czy zręcznościówek, jak i symulatorów (TopGun, nie rób mi krzywdy – niektórzy naprawdę latają z padem w dłoni!). Solidnie zbudowany, dość wygodny – jednym słowem godny polecenia.

Drugi z modeli, które chciałbym dziś zaprezentować, to COBRA 2 firmy CREATIVE. Jego do komputera podłączamy przez złącze USB. Do budowy tego pada, w zasadzie, nie mam większych zastrzeżeń (uwagę zwraca zwłaszcza gumowanie uchwytów, rzecz, która raczej w padach nie jest spotykana). Jednak tu również są dwie nieprzyjemne sprawy. Po pierwsze, nawet po długiej medytacji nie byłem w stanie odgadnąć, z jakich powodów przyciski numer 11 i 12 umieszczono w tym urządzeniu tam, gdzie się znajdują, czyli w dość dziwnym miejscu z przodu całego ustrojstwa. Nie mam pojęcia, którymi palcami miałoby się je wciskać... Zapewne wskazującymi, jednak jest to naprawdę wyjątkowo niewygodne w działaniu. Na szczęście pozostałych dziesięć guzików zlokalizowano już w dużo bardziej rozsądniejszych miejscach – dodatkowym miłym elementem jest to, że są one dość duże i wygodnie się je wciska.

Poza powyżej omówionymi przyciskami na powierzchni COBRY 2 umieszczono D–pad (który – warto zauważyć – jest całkiem wygodny) oraz przepustnicę. I do niej właśnie odnosi się drugie zastrzeżenie: projektanci tego pada znowu sfuszerowali robotę, gdyż brak jest jakiegokolwiek ogranicznika ruchów przepustnicy i obraca się ona ciągle dookoła swej osi. Jak więc w takiej sytuacji można regulować ciąg? Zresztą i tak bez sterownika analogowego raczej trudno bawić się w symulatory. Może owa rolka służy np. do wyboru broni (jak np. kółko w przypadku myszy)? Jeśli tak, to o wiele wygodniej byłoby zainstalować np. dwupozycyjny przełącznik góra/dół.

Jeśli nie liczyć tych dwóch błędów, to COBRA 2 jest całkiem niezłym modelem, zdecydowanie bardziej tradycyjnym niż omawiany powyżej egzemplarz urządzenia firmy GUILLEMOT. Zdecydowanie nadaje się do gier zręcznościowych, jednak w tych wszystkich sytuacjach, w których niezbędne jest używanie sterowników analogowych, raczej się nie sprawdzi. Jeśli więc ktoś podczas zabawy nie planuje wykorzystania wszystkich przycisków czy nie zamierza posługiwać się przepustnicą, to może zastanowić się nad kupnem tego pada. Pozostałym sugerowałbym jednak zainteresowanie się innym modelem, jak choćby pierwszym z opisanych dziś urządzeń czy też np. moim absolutnym faworytem, którym jest już od ponad roku GRAVIS XTERMINATOR.

Pooh

Sprzęt do testów dostarczyła firma:
GUILLEMOT DUAL ANALOG GAMEPAD:
GASCO INTERNATIONAL S.C.
ul. Juliusza Lea 210, 30–133 Kraków
tel. (0–12) 637–00–97
www.gasco.com.pl
CREATIVE COBRA 2:
CREATIVE POLSKA
tel. (0–22) 646–52–16
www.europe.creative.com/poland
Ceny (z VAT):
GUILLEMOT DUAL ANALOG GAMEPAD – ok. 160 zł
CREATIVE COBRA 2 – ok. 110 zł

3 x Głośniki

W sklepach prym wiodą tanie zestawy głośnikowe. Niestety, zdecydowana większość z nich oferuje dźwięk mizernej jakości. Może warto zastanowić się nad poważniejszym wydatkiem, dzięki któremu nasza karta dźwiękowa zyska wreszcie godne dopełnienie?

Pierwszy z prezentowanych zestawów to B–208 firmy YAMADA. Niestety, producent nie podaje właściwie żadnych jego parametrów, nie wiadomo więc, jaką mocą znamionową dysponują głośniki satelitarne i subwoofer. Nieznane jest też ich pasmo przenoszenia. Podano jedynie łączną szczytową moc muzyczną – 600 W. Nie zmienia to faktu, iż głośniki te cechują się całkiem przyzwoitą jakością. Dźwięk jest dobrze nasycony, a zarówno basy, jak i soprany dobrze oddane. Oczywiście mówimy o jakości jedynie w kategoriach głośników komputerowych – dla każdego audiofila poziom ich wykonania byłby zapewne śmiesznie niski. Ale cóż, gracze raczej nie mają tak wysokich wymagań i przedstawiane tutaj egzemplarze powinny zadowolić każdego.

LOGITECH

Drugi zestaw to SOUNDMAN X2 firmy LOGITECH – jak widać, ten producent urządzeń peryferyjnych coraz bardziej poszerza swą ofertę. Tak jak i inne produkty tej firmy, X2 zwraca uwagę przede wszystkim swą stylistyką. Smukłe satelity oraz obły subwoofer (z wylotem umieszczonym, rzecz rzadko spotykana, na górze) prezentują się naprawdę nieźle. Inną nietypową cechą jest... brak wyłącznika. Wzmacniacz cały czas jest pod napięciem, natomiast gdy urządzenie wykryje brak sygnału na wejściu, przełącza się w tryb czuwania. Widać tu przejście w kierunku sterowania programowego z poziomu systemu operacyjnego. Szczerze mówiąc, wolę tradycyjne rozwiązania.

GALLANT AUDIOSTORM 5.1

Parametry głośnika to 45 W mocy nominalnej (2x8 W – satelity + 24 W – subwoofer) i 320 W maksymalnej mocy muzycznej. Pasmo przenoszenia: 35 Hz – 2 kHz. Dźwięk odtwarzany jest bardzo dobrze, ma głębokie brzmienie i porządną wyrazistość. Do zestawu dołączony jest program Virtuosa, służący do konwersji muzyki na format MP3 oraz biblioteka stu plików w tym standardzie. Podsumowując, od LOGITECH–a dostajemy, jak zwykle, produkt wysokiej jakości, jednakże za wysoką cenę.

LOGITECH SOUNDMAN X2

GALLANT

Trzeci z modeli należy do nieco innej kategorii cenowej. GALLANT AUDIOSTORM 5.1 THEATRE jest zestawem kina domowego, wyposażonym w cztery głośniki satelitarne, głośnik centralny (przenoszący przede wszystkim dźwięki o częstotliwości odpowiadającej ludzkiej mowie) oraz subwoofer. Prawidłową obsługę wszystkich tych komponentów zapewnia dekoder dźwięku w standardzie Dolby Digital oraz Dolby ProLogic. Z komputera sygnał przesyłany jest drogą cyfrową, przez wyjście optyczne lub też koncentryczne S/P–DIF. Możliwa jest oczywiście taka transmisja poprzez złącza analogowe, jednakże w takiej sytuacji trudno mówić o właściwym wykorzystaniu głośników.

YAMADA B–203N

Cztery głośniki satelitarne oraz głośnik centralny dysponują mocą 1,5 W każdy, subwoofer natomiast ma 12 W mocy. Ciekawie przedstawia się dekoder (sterowany, co dość niezwykłe w przypadku zestawów komputerowych, pilotem). Przy jego pomocy można zarówno wybrać źródło sygnału (niestety, przy analogowym możliwy jest jedynie tryb stereo, a nie surround), jak też zbalansować dźwięk oraz ustawić opóźnienie jego odtwarzania między głośnikami przednimi i tylnymi. Tutaj także wybieramy tryb pracy wzmacniacza (czy ma obsługiwać wszystkie głośniki, czy tylko stereo, tylko tylne itd.)

W sumie jest to całkiem niezły zestaw, a dla właścicieli odtwarzaczy DVD podobny model z dekoderem AC3 (czyli Dolby Digital) to wręcz pozycja obowiązkowa na liście zakupów – bez niego trudno mówić o pełnym doświadczeniu efektów dźwiękowych umieszczonych na tym nośniku.

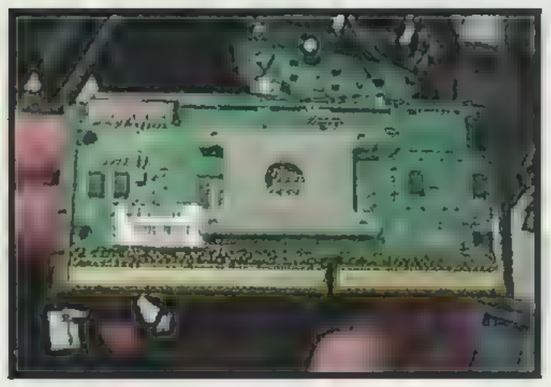
Pooh

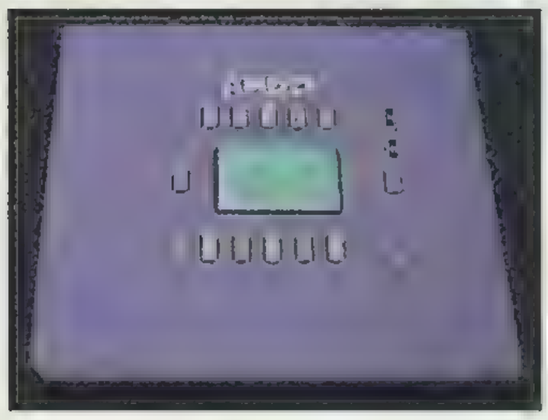
Sprzęt do testów dostarczyły firmy:
YAMADA, GALLANT:
PROABIT SP. Z O.O.
ul. Pańska 97, 00–834 Warszawa
tel. (0–22) 654–76–66
www.proabit.com.
LOGITECH:
TORNADO 2000 SA
ul. Kierbedzia 4, 00–957 Warszawa
tel. (0–22) 851–24–01
www.tornado.com.pl

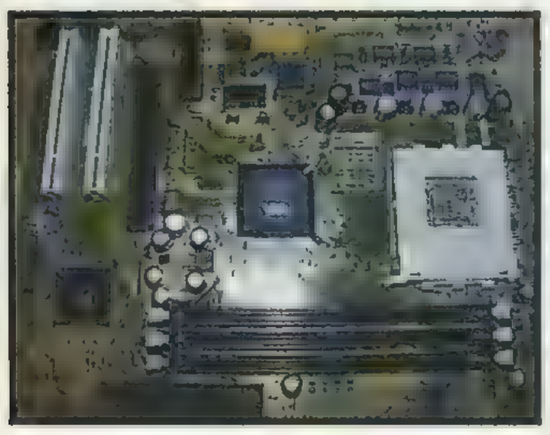
Ceny (z VAT):
YAMADA B–203N – ok. 210 zł
LOGITECH SOUNDMAN X2 – ok. 500 zł
GALLANT AUDIOSTORM 5.1 – ok. 1090 zł

AMD koszmar Intela

Procesor ATHLON święci triumfy na całym świecie. Dzięki tej konstrukcji AMD wyprzedziło INTEL–a w walce o przekroczenie magicznej granicy 1 GHz. Ale na tym nie koniec! Już zapowiedziano dwa nowe procesory – następców ATHLON–a! Oj, będzie gorąco.







Jeszcze do niedawna na rynku procesorów panował INTEL. Konkurencja nie miała ani możliwości produkcyjnych tego giganta, ani wystarczająco szybkiej konstrukcji, by w walce o wydajność móc pokonać produkty pochodzące z tej firmy. Nie miała, aż do teraz. Bo po wybudowaniu w Niemczech supernowoczesnej fabryki AMD nie ma już problemów z dostarczaniem na rynek odpowiedniej ilości procesorów, a dzięki bardzo wydajnej architekturze jej ATHLON spokojnie może konkurować z PIII! A w czerwcu mają pojawić się jeszcze dwa nowe procesory tej firmy.

Pierwszy z nich nosi kodową nazwę SPITFIRE (oficjalnie – DURON). Jest to po prostu ATHLON z pamięcią drugiego poziomu (cache L2) w rdzeniu. Takie rozwiązanie umożliwia wyższe taktowanie tej pamięci, niż było to w przypadku tamtego układu, co z kolei wiąże się ze wzrostem wydajności. Możemy nawet mówić o bardzo dużym skoku wydajności, dlatego zrozumiałe jest, że DURON wyposażony będzie tylko w 64 kB takiego cache'u. Ciekawie wygląda podział: 128 kB cache'u L1 i 64 kB L2. Pomimo tak nietypowych proporcji i tak małego rozmiaru L2 DURON–a ma być porównywalny z ATHLON–em! Układ ten przeznaczony jest na rynek tanich pecetów w cenie do 1 000 dolarów, co czyni z niego naturalnego konkurenta rodziny CELERON–ów 2. Walka pomiędzy tymi konstrukcjami będzie zażarta, a zważywszy, że oba procesory mają się dać wyśmienicie podkręcać... (CELERON 2 już potwierdza tę opinię: nietrudno podkręcić 600–MHz wersję do ponad 900 MHz!!! – technologia 0,18 mikrona czyni cuda...). Ciekawe, jak będą się kręcić DURON–y, które wystartują z zegarem 600–700 MHz? Procesory te pojawią się tylko w wersji socketowej. Ceny nowego procka AMD mają być porównywalne z cenami CELERON–ów 2, co zapowiada początek wojny na rynku tanich komputerów.

Druga konstrukcja, o kryptonimie THUNDERBIRD, oficjalnie nazywać się będzie po prostu ATHLON. Jest to możliwe z dwóch powodów: procesor ten wystartuje z zegarem znacznie przekraczającym 1 GHz, a produkcja starych ATHLON–ów ma wkrótce ustać. Nowy procek to – w zasadzie – DURON z cache'em L2 256 kB. Dzięki temu ma być szybszy od starego ATHLON–a aż o 25–30%! Przy bardzo wysokim taktowaniu zegara czyni to z tego procesora pogromcę PIII, który ma zatrzymać się na 1 GHz. Ale INTEL nie ma zamiaru się poddać i już zapowiedział rychłe wprowadzenie do sprzedaży procesora o kodowej nazwie WILLAMETTE, będącego następcą rodziny PIII. Niewątpliwie będzie to bardzo szybki układ (chociażby ze względu na bardzo wysokie taktowanie zegara – ma to być ok. 1,5 GHz), ale do momentu rozpoczęcia jego oficjalnej sprzedaży pozostało jeszcze sporo czasu. Mówi się, że będzie on do kupienia dopiero pod koniec tego roku. A do tego czasu INTEL będzie musiał walczyć z nowymi procesorami AMD korzystając ze starego PIII. Oj, nie będzie to łatwe zadanie, zważywszy, że firma ta ma ostatnio spore problemy z dostarczaniem odpowiedniej ilości procesorów na rynek (nieoficjalnie mówi się, że obecnie dostarcza tylko 60% zamówionych układów, z tego powodu producenci komputerów są zmuszeni albo korzystać ze swoich rezerw albo przesiąść się na inną, równie wydajną platformę, czyli na konstrukcje firmy AMD!). W ciągu ostatnich miesięcy INTEL stracił zaufanie klientów, promując pamięci RAMBUS oraz obsługujące je chipsety, tj. i820 oraz i840 – konstrukcje średnio udane (i820 jest wolniejszy od starego, dobrego BX!), a przede wszystkim bardzo drogie! Totalna klęska pamięci RAMBUS spowodowała duże straty materialne oraz pokazała, że INTEL nie jest nieomylny (AMD nie ma tego problemu, bo wybrał dla swoich najnowszych procesorów pamięci DDR, które pomimo wcześniejszych zapowiedzi nie są wolniejsze od pamięci RAMBUS, natomiast są od nich zdecydowanie tańsze i łatwiej dostępne!). Ciekawa sytuacja powstanie, kiedy INTEL wprowadzi do sprzedaży chipset i815, który ma być następcą BX oraz – po części – i 820! Jeśli okaże się, że ten układ (nieobsługujący pamięci RAMBUS) jest szybszy od BX (a byłoby to bardzo wskazane), to będzie to równoznaczne z przyznaniem się INTEL–a do porażki chipsetów i820 oraz i840! Można oczywiście lekko „niedopracować" i815, by był on wolniejszy od i820, ale to też nie jest dobre rozwiązanie: słaby układ równa się znikoma sprzedaż – wszak skończyły się już czasy, kiedy to wszystko, co produkowała ta firma, było wykupywane na pniu i przyjmowane bezkrytycznie! Konkurencja się tak rozwinęła, że jeśli INTEL nadal chce być najlepszy, to musi też produkować najlepsze układy! Zapowiada się jednak, że ten gigant będzie długo myślał, co należy zrobić. i815 zapowiadany jest dopiero na październik tego roku, choć sam układ oraz prototypy płyty już od jakiegoś czasu są gotowe.

Końcówka tego roku będzie szczególnie emocjonująca, ponieważ wtedy AMD przedstawi procesor o nazwie MUSTANG – rozbudowaną wersję THUNDERBIRD–a. Największą różnicą będzie rozmiar cache'u L2, który w tym procesorze będzie miał od 1 do 2 MB! Na dodatek procesor ten ma dysponować znacznie usprawnionym jądrem ATHLON–a i ma być produkowany w dreźnieńskiej fabryce przy wykorzystaniu miedzianych ścieżek! Tak, MUSTANG ma być konkurentem dla WILLAMETTE! Wydaje się to zupełnie realne, zważywszy, że procek ten ma mieć zegar podobny do swojego intelowskiego konkurenta!

AMD ma się lepiej niż kiedykolwiek przedtem. Jest jednak jedna niepokojąca sprawa – firma ta ogłosiła, że nowe ATHLON–y nie będą działać na starych płytach, opartych na chipsetach KX133 (tylko na AMD 750), oraz że THUNDERBIRD–y pod Slot A dostępne będą tylko dla producentów OEM, a nie w sprzedaży detalicznej! Oznaczać to może, że AMD chce jak najszybciej uśmiercić Slot A i przenieść się na platformę socketową! Takie rozwiązanie nie jest najtrafniejszym posunięciem: co mają zrobić np. wszyscy Ci, którzy właśnie kupili sobie ATHLON–a? Znowu mają wymieniać i płytę, i procesor przy kolejnym upgrade'ach?!? (Żadne konwertery Slot–Socket nie są zapowiedziane). Na dodatek sytuację komplikuje fakt, że jak na razie tylko via produkuje chipset obsługujący Socket A i jeśli jej możliwości produkcyjne okażą się niewystarczające, to na rynku może zabraknąć chipsetów i płyt głównych obsługujących tak energicznie przez AMD promowany Socket A. Wtedy okazać by się mogło, że AMD przegrało walkę z INTEL–em, nie wychodząc nawet na ring. Szkoda by było, bo nadchodzące starcie pomiędzy tymi firmami zapowiada się naprawdę emocjonująco!!!

HuNteroS

Umiejętność poprawnego pisania jest bardzo pożyteczna, choć niektórzy miewają z nią problemy. Jeśli nie chcesz, by kasjer w banku wątpił w prawdziwość Twojego, nabazgranego na czeku, podpisu, to może warto, byś zainteresował się programem DYSLEKTYK 2?

Dyslektyk 2

Uważa się, że kontakt z komputerem nie sprzyja rozwojowi umiejętności czytania i pisania, jednak w wielu wypadkach jego rola edukacyjna trudna jest do przecenienia. Tak właśnie jest w wypadku DYSLEKTYK–a 2 firmy BPP MARCIN BORKOWSKI. Termin „dyslekcja" robi w polskich szkołach karierę. Zapewne więcej niż połowa uczniów przystępujących obecnie do matury legitymuje się lekarskim zaświadczeniem o tej chorobie, a tym samym unika złych ocen za błędy ortograficzne. No cóż, nie ma to jak troskliwa mama i przekupny „pan dochtór"... Warto jednak przypomnieć, że dyslekcja powszechnie mylona jest z dysgrafią, czyli chorobą przyprawiającą o kłopoty z pisaniem – nie tylko poprawnym, ale w ogóle zrozumiałym. Tak naprawdę jest to pojęcie znacznie szersze. Ogólnie rzecz biorąc, chodzi o niedostateczną sprawność analizatora słuchowego lub wzrokowego. Jak najskuteczniej je kształcić? Otóż okazuje się, że najlepsze są sposoby znane już od dawna: monitor komputera, na nim spadające klocki, które trzeba dopasować do siebie, bo inaczej zapełnią cały ekran – skąd my to znamy? Zaraz, zaraz... Tak, cały ten program to proste układanki, dzięki którym można kształcić umiejętności kojarzenia. Raz są to różnego rodzaju „tetrisy", kiedy indziej pasjanse itd. Są też oczywiście ortograficzne ćwiczenia ze słuchu. W DYSLEKTYK–u 2 istnieją dwa tryby pracy: lekcja lub bicie rekordów. W tym pierwszym program nadzorujący kontroluje postępy swego pupila i wybiera odpowiedni poziom trudności, a w drugim wybiera się zabawki według własnego uznania. Nie bez kozery napisałem „zabawki". Ten program tworzono do terapii dyslekcji u małych dzieci, jednak z całą pewnością może też przysporzyć sporo radości każdemu, kto kiedyś zagrywał się w TETRIS–a. DYSLEKTYK 2 uzyskał rekomendację Polskiego Towarzystwa Dysleksji, w jego tworzeniu pomagali doświadczeni terapeuci, zaś wszystkie ćwiczenia były testowane w Ośrodku Reedukacyjnym Targówek w Warszawie.

Pisiek

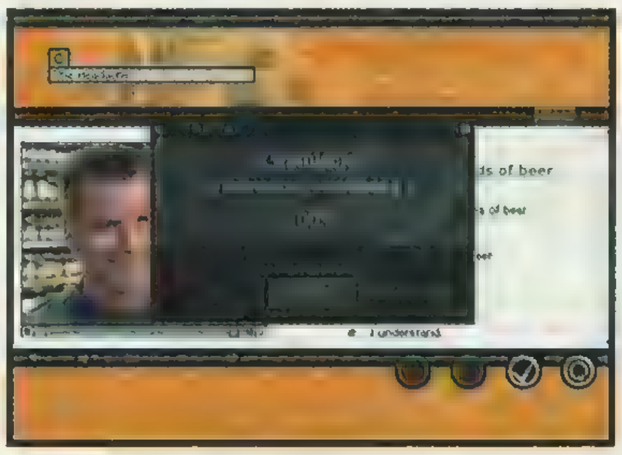
Marksoft
ul. Perzyńskiego 2, 01–782 Warszawa
tel. (022) 663 93 90
http://www.marksoft.com.pl
Cena: 60 zł

Na rynku programów multimedialnych co chwila pojawiają się jakieś aplikacje do nauki języka angielskiego. Najnowsza pozycja MICROSOFT–u znacząco odbiega od tych dostępnych do tej pory. Zapytacie pewnie dlaczego?

MICROSOFT

ENCARTA Interactive English Learning

ENCARTA nastawiona jest na naukę angielskiego w mowie i rozwijanie umiejętności komunikacyjnych, czyli elementy najistotniejsze przy poznawaniu języka obcego. Mój pierwszy kontakt z tym programem był bardzo miły. W ładnym pudełku – oprócz płyty CD, kilku broszur oraz doskonałej instrukcji – znalazłem fikuśny mikrofon. Muszę tu powiedzieć parę słów o instrukcji. Prawdę powiedziawszy, nigdy nie widziałem tak dobrze zrobionego podręcznika użytkownika. Kolorowe ilustracje, kredowy papier to na naszym rynku po prostu rzecz nie spotykana.



Przejdźmy jednak do konkretów. ENCARTA składa się z dziesięciu osobnych rozdziałów, poświęconych różnym zagadnieniom. Każdy z nich to trzy tematy – film wideo oraz dwanaście ćwiczeń. We wszystkich rozdziałach umożliwiono prowadzenie rozmów z postaciami występującymi w trójwymiarowym środowisku. Do zadań mamy łatwy dostęp dzięki funkcji „Przegląd". Ciekawostką jest wprowadzenie dwóch opcji pomagających w organizacji nauki. Pierwsza z nich to „Zapis Postępów". Dzięki niej możemy sprawdzić, które partie materiału zostały już opanowane, a także przyjrzeć się diagramom z wynikami. Druga to „Planowanie Nauki". Umożliwi ona wydajne zorganizowanie zajęć. Same ćwiczenia obejmują podstawy prowadzenia konwersacji. Mamy też gramatykę, dyktanda oraz pisanie z słuchu.

Program umożliwia także nagrywanie własnej angielszczyzny. Dzięki temu po kilku tygodniach nauki nasz akcent zaczyna naprawdę przypominać angielski. Większość z dostępnych ćwiczeń ma trzy poziomy trudności. Aby zaliczyć wybrane zadanie, należy rozwiązać problem na wszystkich poziomach. Do ciekawostek można zaliczyć ćwiczenie „Pronunciation", którego celem jest nabycie umiejętności rozróżniania głosek, które, jak wiemy, w języku angielskim brzmią podobnie.

ENCARTA INTERACTIVE ENGLISH LEARNING jest programem bardzo udanym. Przyda się każdemu, kto chce zgłębić język angielski i uzyskać poprawną wymowę, a nie ma możliwości „doszlifowania" języka w Anglii.

Kynes

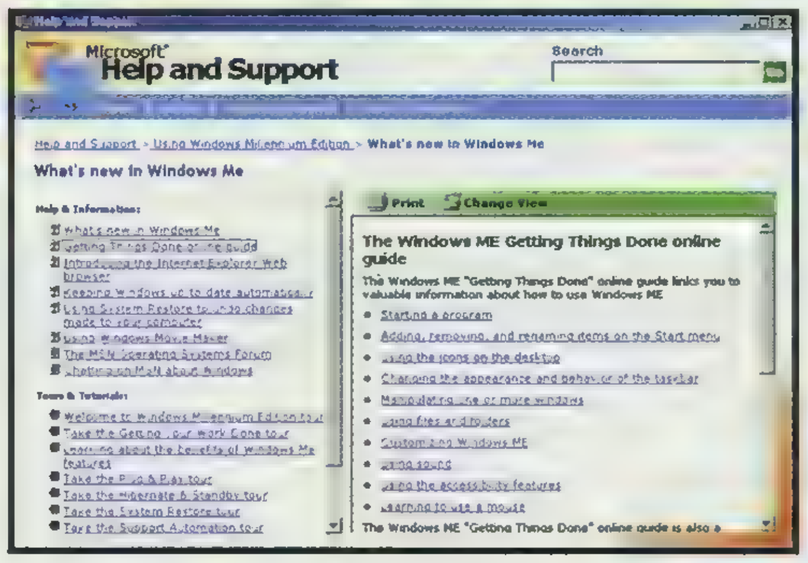
Program do testów dostarczył:
MICROSOFT SP. Z. O.O.
ul. Grzybowska 80/82, 00 – 844 Warszawa
Cena (z VAT) – 399 zł

Kilka miesięcy temu do sprzedaży trafiła nowa wersja systemu Windows, tym razem oznaczona jako 2000. Wbrew pozorom nie jest to jednak rozwinięcie znanej i kochanej „dziewięćdziesiątki ósemki”, jako że mamy tutaj do czynienia z nieco innym produktem.

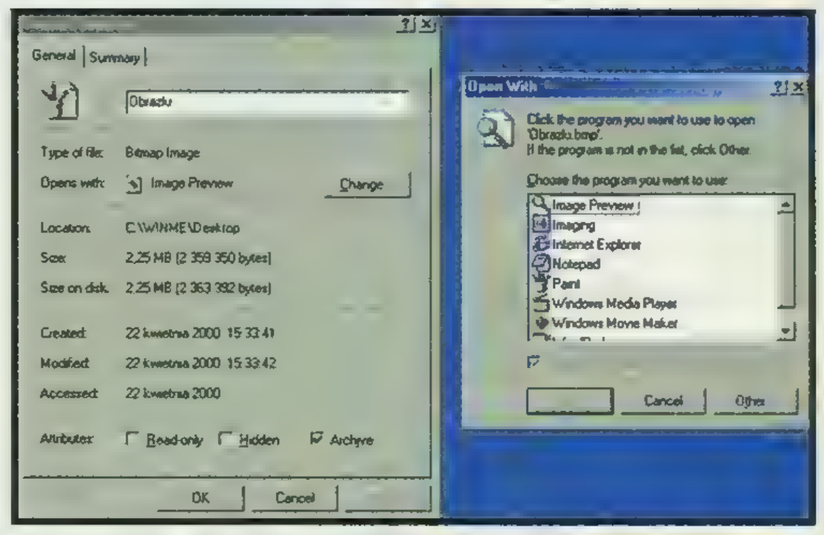
Windows 2000/ME

WINDOWS 2000 to następca serii systemów NT, występujący w kilku różniących się przeznaczeniem wersjach (mogą obsługiwać różne komputery, począwszy od stacjonarnego, a na gigantycznych serwerach baz danych skończywszy – patrz tabelka). Program przeznaczony jest raczej do wykorzystania w firmach, a nie przez indywidualnych użytkowników. Oczywiście, jeśli ktoś chce zainstalować w swoim komputerze właśnie WIN 2000, to nic nie stoi na przeszkodzie, a jeśli na dodatek maszyną ową jest komputer przenośny, wykorzystywany do obsługi aplikacji biurowych, zaś jego właścicielowi zależy przede wszystkim na bezpieczeństwie danych, to na taki krok jest po prostu skazany.

Dla przeciętnego gracza system ten pozostanie jednak zapewne równie egzotyczny, co NT. Co prawda MICROSOFT wprowadził tu garść usprawnień, mających przybliżyć wersję 2000 do ‘98, jednak nie należy się spodziewać, że dostaniemy system biurowy zdolny do bezproblemowej obsługi gier. Co prawda ostatecznie zrezygnowano np. z dyskryminacji właścicieli twardych dysków sformatowanych w systemie FAT32 (czyli takich, jak pod WIN ‘98), ale np. sterowniki do wszystkich urządzeń powinny być pisane specjalnie pod 2000.

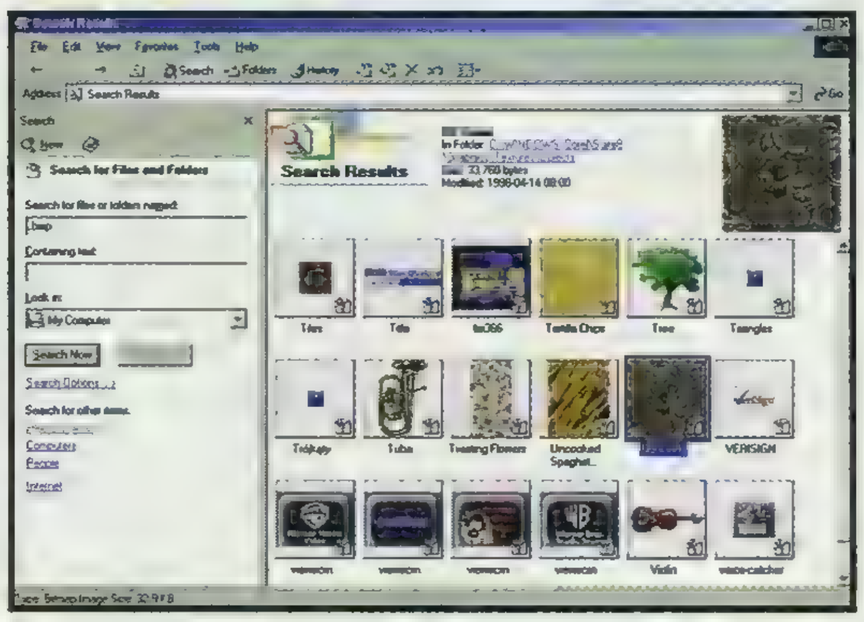


Jeśli więc ktoś sugeruje Ci instalację WINDOWS 2000, to dobrze się zastanów nad takim krokiem Jeżeli wykorzystujesz swój komputer tylko w domu i tylko do gier (ewentualnie także do surfowania po necie), to nie warto, gdyż dla szerokich mas użytkowników MICROSOFT szykuje coś nowego. Mowa tu o systemie WINDOWS MILLENIUM EDITION (Windows ME). Co prawda ma się on ukazać na rynku dopiero w czwartym kwartale tego roku, jednak znane są już jego podstawowe cechy. Przede wszystkim trafić ma do niego sporo rozwiązań użytych w WIN 2000, a zapewniających większą stabilność systemu oraz bezpieczeństwo danych (np. automatyczne szyfrowanie plików). Powinny wreszcie skończyć się problemy związane z możliwością nieautoryzowanych wejść do systemu i dostępem niepowołanych osób do informacji. Poprawiona ma być też, jak zwykle, obsługa urządzeń Plug&Play; ich rozpoznawanie w systemie powinno być jeszcze sprawniejsze, mniej też ma być sytuacji, w których po zainstalowaniu urządzenia trzeba restartować system. Oprócz tego



wprowadzonych zostanie sporo zmian kosmetycznych, ale usprawniających pracę. Zmieniony zostanie np. wygląd systemowej wyszukiwarki, która będzie teraz zintegrowana z oknem Eksploratora, w nim samym zaś zostanie dodana jeszcze jedna opcja podglądu plików – thumbnails. Dzięki temu aby przejrzeć archiwum zdjęć, nie trzeba już uruchamiać oddzielnego programu. Podczas zamykania systemu dostępna będzie dodatkowa opcja „Hibernacji” – po jej wybraniu zawartość pamięci zostanie przerzucona na twardy dysk, a przy ponownym uruchamianiu system powinien ruszać w ciągu kilku sekund. Jednym słowem MICROSOFT zauważył pojawienie się funkcji „Suspend to RAM”, obecnej na nowszych płytach głównych.

Inna ciekawa opcja to „System Restore”. Pozwala ona na zapisanie w dowolnym momencie stanu plików systemowych (rejestr, win.ini itd.). Dzięki temu, w przypadku pojawienia się ewentualnych problemów np. z nowym sprzętem, zdołamy przywrócić system do stanu sprzed zapisu. Możliwości takie daje w tej chwili np. pakiet NORTON UTILITIES, dobrze jednak, że i Windows udostępni tę przydatną funkcję.



Inne ze znanych w tej chwili dodatków są raczej symboliczne – możliwe będzie np. rozwinięcie zawartości Panelu Sterowania z poziomu menu Start bez konieczności otwierania jego okna czy też zmiana przypisania rodzaju pliku do programu z poziomu okna właściwości danego dokumentu. Co jeszcze znajdziemy w WINDOWS ME, o tym przekonamy się już za mniej więcej pół roku.

Pooh

Wersje systemu Windows 2000 obecne na rynku (stan na początek maja 2000)

	Win. Professional	Win. Server	Win. Advanced Server	Win. Datacenter Server
Potencjalny odbiorca	komputery biurowe, notebooki	sieci intranet (dostęp do plików, drukowanie itd.)	handel elektroniczny, duże serwery biurowe	wszelkie zastosowania wymagające użycia wielkich baz danych i wieloprocesorowych aplikacji
Ilość procesorów wspierana przez jeden system	2	4	8	32
Obsługiwana pamięć	4 GB	4 GB	8 GB	64 GB
Klustering	Brak	Brak	Dwuwęzłowy	Czterowęzłowy
Min. wym. sprzęt.	P 133 MHz, 64 MB RAM, 1 GB HDD	P 133 MHz, 256 MB RAM, 1 GB HDD	P 133 MHz, 256 MB RAM, 1 GB HDD	jeszcze nieznane

KGB

KOLOROWY GROWY BIULETYN

BARDZO TANI SPECJALNY DODATEK DO NEWS SERVICE

PARAMILITARNY MAGAZYN DLA WOJOWNIKÓW

NEWS

Najpopularniejsza gra - życie!

Ostatnio obejrzałem sobie najnowszy film Cronenberga – „eXistenZ" (duże „X" i duże „Z", nie inaczej!). Poszedłem nań do kina, ponieważ usłyszałem, że jest w stylu „Matrixa". Nie był, jednak nie żałuję. Film pokazuje przyszłość, jaka jest nam wszystkim, graczom, pisana. Przedstawiony w nim świat gry jest tak realny jak rzeczywistość (jak Matrix:) W tej grze – tytułowej eXistenZ, podobnie jak w realnym życiu, też można zagrać. Podłączyć drivera do bioportu w plecach i wejść w świat innej gry. Wchodzisz więc w grę, a w niej w kolejną i tak dalej (czyż nie jest to paradoks Lema?). W pewnym momencie nie wiesz już, co jest rzeczywistością, a co tylko grą. Nigdy nie wiesz, czy już się obudziłeś, czy nadal śnisz... A może cały czas śnisz? Twoje prawdziwe ciało spoczywa gdzieś, sam już nie wiesz gdzie, podłączone do skomplikowanej aparatury podtrzymującej życie, podczas gdy Twój umysł wędruje zupełnie gdzie indziej, zawieszony w hiperrealistycznym środowisku eXistenZ/Matrixa. Co jest życiem, a co jest grą? Co snem, a co jawą? Dla Ciebie to już bez znaczenia. Bo i tak nie dostrzegłbyś różnicy. Nie uwierzyłbyś. Ale czy czasem, w zakamarkach Twej podświadomości, nie rodzi się taka myśl, że wszystko to jest tylko złudzeniem, grą? ... Uważaj tylko, by nie zacząć grać w grę, która nazywa się paRanoJa;)

Abstrahując od tego, czy rzeczywiście wszyscy jesteśmy podpięci do Matrixa, w naszej rzeczywistości, już w niedalekiej przyszłości VR, czyli rzeczywistość wirtualna, stanie się równie powszechna, jak dziś Internet. Wówczas to największy tryumf będą święcić gry... RPG! Bo to właśnie one zostały stworzone po to, by w końcu z wyobraźni przenieść się na grunt rzeczywistości, tej wirtualnej oczywiście. Wyobraźcie sobie, że zamiast klikać myszą, własnoręcznie unosicie swój magiczny miecz, zamierzając się na potężnego Diablo! Qll!!!

Film polecam Waszej uwadze i radzę się pospieszyć, zanim go zdejmą. Tyle tytułem luźnej dygresji wstępnej.

Ostatni miesiąc obfitował w wiele wydarzeń branżowych, których nie można pominąć milczeniem. Na naszym rynku miała miejsce fuzja dwóch sporych dystrybutorów polskich, firm IPS COMPUTER GROUP i MIRAGE. Połączyły one siły i teraz nazywają się IM GROUP. MIRAGE co prawda będzie nadal istniał, ale nie jako dystrybutor, a jedynie firma developerska, aktualnie pracująca nad projektem MORTYR 2 i grami opartymi na enginie MORTYR-a, tj. WARHAMMER 40.000 ASSASSINS, WH40K INTERNET (gra sieciowa) oraz wersjami MORTYR-a i WH40K na GAMEBOY–a.

W skali światowej natomiast, w dniach 11–13 maja w Los Angeles odbyły się największe międzynarodowe targi growe, znane wszystkim jako E3. Już w następnym numerze zobaczycie obszerną relację i masę super ciekawych zapowiedzi. Niestety, targi miały miejsce akurat w momencie, kiedy numer trafiał do drukarni. Jedno tylko mogę powiedzieć już teraz, że za najbardziej interesujące projekty uznano tam m.in. gry WARCRAFT 3 i BALDUR'S GATE 2.

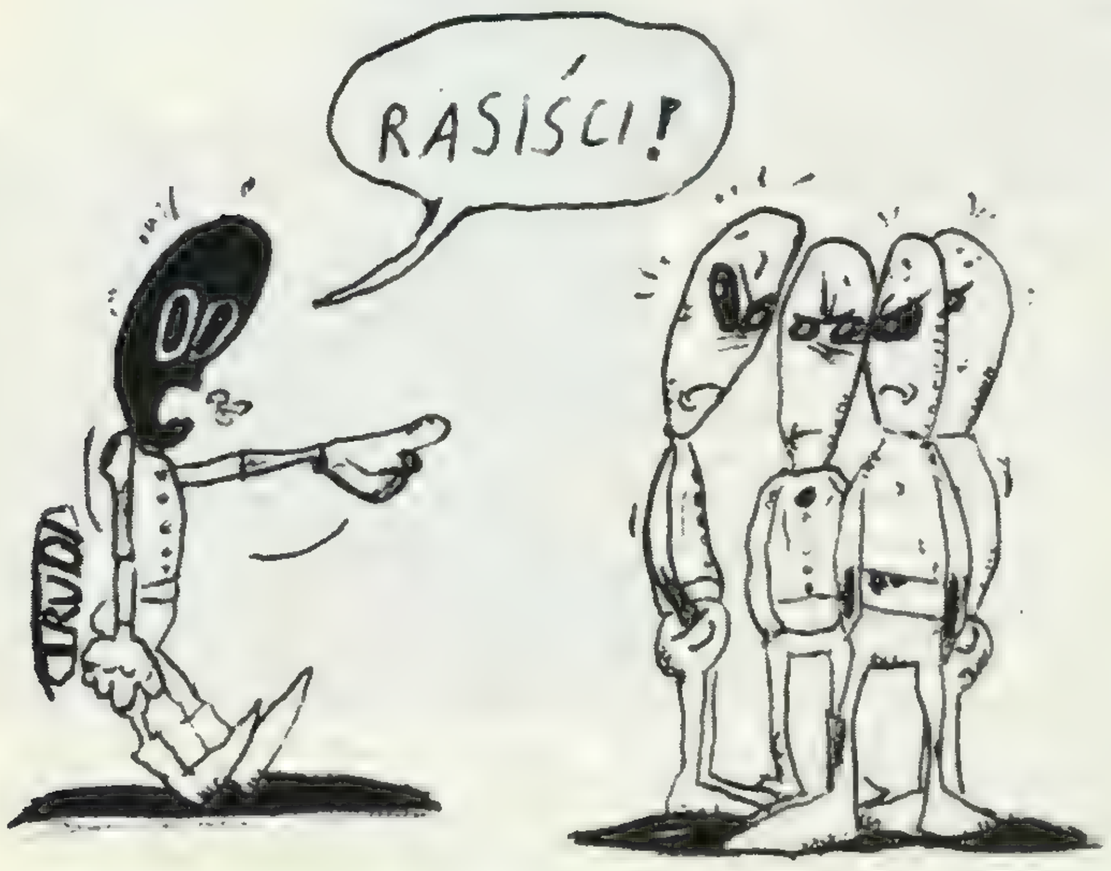
Bieżący numer wręcz obfituje w super miodny materiał. Co ciekawe, ten wielki wysyp gier nastąpił jeszcze przed E3. Miłośnik każdego gatunku znajdzie tu coś dla siebie: stratedzy SHOGUN-a, piloci ENEMY ENGAGED, piłkarze EURO 2000, rajdowcy RALLY MASTERS, fragowcy DAIKATANĘ czy FLYING HEROES. Za grę numeru należy niewątpliwie uznać SHOGUNA. Spodziewajcie się wkrótce solidnego imadła.

Wszyscy, którzy narzekali na brak plakatów, powinni teraz być zadowoleni. Ruszyła też Lista Przebojów – pierwsze wyniki na stronach Menu. Zapraszam do wzięcia udziału w dwóch konkursach.

Życzę miłej lektury.

Hunter
redakcja@ssonline.com.pl

PS. Uwaga miłośnicy Linuksa! Zmienił się adres strony linuksowej podany w poprzednim numerze. Aktualny adres to: www.linuxnews.pl



rys. Marek Kowol

W NUMERZE

DANGER ZONE ..... str. 112
MOJE BOJE ..... str. 110
PRENUMERATA ..... str. 122
PRZECIEKI ..... str. 106
TIPS & TRICKS ..... str. 128
WOLNA KOLUMNA ..... str. 115
Z KRONIK RPG ..... str. 108
X-FILES ..... str. 109

Wiadomość dnia: Mamut zdał pisemną maturę. Historię zaliczył na ocenę „państwową", co go i tak satysfakcjonuje, a Polaka na maksa, a w dodatku jego praca została wysłana na jakiś konkurs. No i co tu powiedzieć... Do ostatniej chwili nie mogłem uwierzyć w to, że Mamut ma maturę, ponieważ co parę dni wpadał po kolejne gry do opisu. Jak widać, da się pogodzić pracę zawodową z egzaminem dojrzałości, co w moich oczach podnosi jeszcze klasę abiturienta.

Pegaz Ass

● Ogłoszenia drobne

Przypominam, że podaję adresy e–mailowe tylko po uzyskaniu wyraźnej zgody posiadacza konta, iż chce podyskutować z innymi czytelnikami na privie.

● Uwaga rysownicy!

Przypominam również o KONKURSIE RYSUNKOWYM na ilustracje do KGB. Historia pokazuje, że na naszych łamach zadebiutowało kilku utalentowanych rysowników. Wymagania: rysunki wykonane czytelną techniką (cienkopis, flamaster, długopis) na papierze gładkim (żadnych kratek i linii). Tematyka dowolna. Mogą być śmieszne.

● Shorty

Logo Danger Zone wygląda jak za czasów Commodore.

● RPGów nie ma

Hejka. Ostatnio zacząłem rozmyślać na temat tej gorącej dyskusji na temat gier RPG. Ludzie! Ślepi jesteście, czy co? Tak naprawdę to NIE MA prawdziwych gier RPG na peceta ani konsole. Ani FF8, ani jakiś tam BALDUR'S nie są prawdziwymi RPG–ami! Nie ma w nich tych emocji, fantazji, brak im „tego czegoś" co posiadają prawdziwe RPG (np: „Warhammer"). Bezmyślne łażenie i zabijanie (BALDURS & DIABLO) czy czarowanie w stylu FF8 to plagiat! W mojej (oraz wielu moich znajomych) opinii nie powinno się nazywać ich RPG i kropka! – Bartłomiej Pasieka

Rozdzielmy dwie rzeczy – to, że normalne RPG to inne środowisko, które z komputerami ma mało wspólnego, i to, że są gry w wersjach elektronicznych, które mają pewne cechy wspólne z gatunkiem i z tego to powodu nazywa się je RPG. A czy wyścigi samochodowe na PC mają „to coś", co prawdziwe wyścigi? A widzisz...

● Callback c.d.

Cześć. Nawiązując do wypowiedzi Michała Samsela a.k.a. Lord_M., który wychwala system Multinet, chciałbym dodać, że Callback zwija interes w b. woj. gdańskim (strefa numeracyjna 0–58) z dniem 31 maja „z przyczyn od nich niezależnych". Jest to wiadomość oficjalna. Poza tym jakość połączeń (tzn. czy oddzwaniają) zależy od centrali, jaką się ma (tzn. wszystko się kręci wokół tepsy) – Lucas, lucas@microsun.com.pl

„Nieznane przyczyny" i „nieznani sprawcy" to jest to:)

● Metal

Cześć!!! Mam pomysł na nowy dział, a mianowicie Kącik Metalowca. Myślę, że metali czytających SS–a trochę jest, a ukłon w ich stronę byłby naprawdę najlepszą rzeczą na świecie – Misza

Mieliśmy już kącik techno, który skończył tragicznie, więc może dajmy już pokój kącikom muzycznym.

● Reklamacje u piratów

Hej! Kupiłem ostatnio na giełdzie pirata (nie żebym był z tego dumny, ale jest NIEMOŻLIWYM kupowanie tylko ORYGINALNYCH GIER, więc nie będę nic ukrywał) i jak to pirat nie działał. (Aha, akcja toczy się w Warszawie przy oborze czyt. Stodole). Wiec polazłem (uwaga!) na WOLUMEN, powiedziałem gościowi, że u niego kupiona, a on mi tę GRĘ WYMIENIŁ NA DZIAŁAJĄCĄ BEZ ŻADNEJ OPŁATY! I w którym sklepie zrobią coś takiego ;–)))) ? – Semp

Czy ja dobrze zrozumiałem, że okradłeś niewinnego pirata, wciskając mu uszkodzony towar??? :) A na poważnie, to rząd USA z powodu piractwa właśnie wciągnął nasz kraj na „czarną listę".

● Oceny

Hey! Zrób porządek z tą dewaluacją, bo czytelnicy głupieją! Po prostu każdy autor ma inną skale, szczególnie Mamut, bo On wystawia oceny sprzed zmiany skali! Popatrz na THIEFA 2. Czy ta gra to „kamień milowy w danym gatunku"???

Pracuję nad tym, choć nie idzie to bez oporu materii.

● Ponawalać by tak...

Z utęsknieniem czekam na CRIMSON SKIES. Wreszcie będę mógł coś podewastować z czystą przyjemnością, bez oglądania się na jakieś zasady etc. Piękne zasady piractwa wprowadzone w czyn. Gdyby tak jeszcze coś podobnego w kosmosie (np. w realiach „Star Wars"). Mmmm...

Otworzyłem szeroko oczy przy imadle do SU–27. Wykład o aerodynamice? Na początku myślałem, że TopGun zwariował, ale po chwili się zreflektowałem. W końcu tak naprawdę niewiele osób ma pojęcie o lotnictwie, wykraczające poza tłuczenie na symulatorach, oglądanie zdjęć w Sieci czy filmów na Discovery. Uważam, że jest to za...sty pomysł, zwłaszcza dla tych wszystkich, którzy samolot znają jedynie ze słyszenia – Darth Mee Co'why

● List otwarty do czytelników (N)SS

Ostatnio przeglądałem wszystkie numery NSS!!! I widzę

super SUPERY

Cześć

Tym razem szczególnie polecam lekturę tekstu o Windowsach i dedykuję ją wszystkim malkontentom, którzy ciągle narzekają na niestabilności tego systemu.

Pegaz Ass

● szkolne

– klasówka z biologii: „Psorko, czy oczy to też szkielet?"

– odpytka z biologii: Dlaczego parapodia są bardziej ukrwione? Bo to narządy ruchu.

– polski: Co napisał C. K. Norwid? „Bema pamięci żałosny rozpad".

– informatyka: „Dziś powiem wam, dlaczego Bill Gates jest taki genialny".

– genialności Francuza na angielskim: psyszikal deprejszon – psychological depression; a grejt mizeria – a great missery; Licz Waliza – Lech Walesa; kserokopaj – odbić na ksero :)

● kawały

Co robi blondynka z głową w trawie?

– Pasie kozy.

● przekręty

MESSIAH – Anielski Relax; TOMB RAIDER – Słoneczny Patrol; STREET FIGHTER – „Przepraszam Czy Tu Biją?"; DIABLO 2 – Rozgrywki Katechetów; ADAŚ I PIRAT BARNABA – Clinton vs. Putin; CLOSE COMBAT – Lekcja Matmy; HALF–LIFE – Nauczycielka Matmy Po Lekcji; NEED FOR SPEED – Szybko Do Toalety

SUPERY SPECIAL EDITION

● reinstalacja Windows 95

Poniższy tekst można czytać na własną odpowiedzialność, firma MS na pewno nie weźmie na siebie odpowiedzialności za wypadki zakrztuszeń czy zadławień podczas ewentualnej konsumpcji wykonywanej w trybie równoległym.

Wczoraj brałem udział w reinstalacji Windows 95 u kumpla, ale stwierdziliśmy, że przed reinstalacją należałoby istniejące Windows jakoś zdrowo uszkodzić ;) Najlepiej tak, żeby nie wstały. Niestety numer z wyrzuceniem ikony „Mój komputer" do kosza się nie udał, więc zaczęliśmy grzebać we „Właściwości: System". Zaczęliśmy od wyłączenia „w profilu sprzętowym" monitora. System najpierw poprosił o dostosowanie rzeczywistości do rejestru, na co położyliśmy ciepły żur, a następnie o reset (jak zwykle...). System wstał, monitor działał dalej, czego innego zresztą się można było spodziewać? Ale w tym samym „profilu sprzętowym", w urządzeniach systemowych było coś pod tytułem „Czasomierz systemowy" czy jakoś tak. „Zaktualizowałem" sterownik, nie stosując jednak zalecanego przez system, a wybierając z listy „Magistralę MCA." System napisał, że może działać niestabilnie, co oczywiście wzięliśmy pod uwagę stromym łukiem gotyckim, a następnie, zgodnie z zaleceniem, pozwoliliśmy mu się zrestartować. Tym razem System położył na nas ciepły żur i mimo że zamiast czasomierza obsługiwał nieistniejącą magistralę MCA, wstał jak zawsze. Po ponad roku czytania pl.comp.os.advocacy nie spodziewałem się aż takiej odporności Systemu na moją głupotę, poczułem się więc trochę dziwnie, jednak ta odporność ośmieliła mnie do dalszego działania – tym razem los magistrali MCA przypadł koprocesorowi. Po resecie oczywiście System wstał bez żadnych problemów. Kilka następnych urządzeń systemowych stało się magistralami MCA, bez żadnej szkody dla Systemu. Myślałem, że jakąś szczególną złośliwością będzie zmiana PCI na MCA i biorąc pod uwagę dotychczasowe osiągnięcia, stanowiło to pewien przełom, ponieważ System po tradycyjnym restarcie odnalazł nowy sprzęt – nie bardzo wiedział, co to jest i dał się łatwo przekonać, że jest to kolejna magistrala MCA – tę (?) magistralę jednak oznaczył wykrzyknikiem w żółtym kółeczku. Po wnikliwej analizie problemu stwierdziłem, że chodzi o konflikt przerwań z inną magistralą MCA, czego zresztą się mogłem sam domyślić. Ostatnim urządzeniem systemowym, które jeszcze nie było magistralą MCA, była „Płyta systemowa" (po polsku zapewne płyta główna) – więc i ją zamieniłem w magistralę MCA, co System potraktował z należnie głębokim poważaniem, co pohamowało na chwilę moje destrukcyjne zapędy. Tak więc postanowiłem zrobić coś dobrego i przekonać System, że myszka może działać także jako trzyklawiszowa. System jednak i na to położył żur, ale za to w „Profilu sprzę-

NEW S SERVICE: 00-800 Warszawa 66

w Przeciekach tylko jedno – podlizujecie się... w jakim celu to tylko wy wiecie. Pisze jeden z drugim: „zdradziłem cię, musieliśmy odpocząć" itp. itd. Ale piszecie też, jaki NSS jest wspaniały, odkrywczy. Mam pytanie – GDZIE WY DO CHOLERY BYLIŚCIE KIEDY BYŁO CIĘŻKO? Czemu została garstka (czyli około 125 000 ludu :)) Jak wy możecie zwać się fanami. Odchodzicie, kiedy jest źle. Tak jak w powiedzeniu „przyjaciół poznaje się w biedzie" tak samo fanów poznaje się w biedzie. Jelit Wypatrosz np. pisze, że wolał gazetę z kompaktami itd. A myślisz, czemu były jakieś problemy, brak CD-ków? Kiedyś zwierzałeś się Mamutowi. A teraz co? Pisałeś czadowe teksty, a teraz się tłumaczysz. Dla mnie fanem jest ten, który jest ze swoim ulubionym zespołem, gazetą (niepotrzebne skreślić). Dlatego mam dwie prośby. Jeśli zwątpiliście, to nie mówcie ze jesteście fanami. U mnie wszystkie (kupuje od 26 numeru) leża na półce równiutko i żadnego numeru nie brakuje!!! Mówicie, że była coraz droższa itd. Dla mnie żadna nie była ważniejsza od SS–a i NSS–a. Teraz za karę powinniście zapłacić Pegazowi 10 000 :) A tak na serio, to bądźcie zawsze z NSS tak jak ja i czatujcie na kioskarkę już o 7 rano. A wiec grajcie i rozmn... ups grajcie i czytajcie NSS. Pozdrawiam – LooZ^

Pozostawiam treść powyższego listu do rozpatrzenia każdemu we własnym sumieniu.

towym" były już trzy myszki w tym jedna nieistniejąca, jedna powodująca konflikt (i to nie z magistralą MCA!) oraz jedna dwuklawiszowa, która miała trzy klawisze. To pchnęło mnie z powrotem ku destrukcji i zacząłem kasować kolejne magistrale MCA, tym razem ignorując prośby systemu o „ponowne uruchomienie." Nie trwało to jednak długo, ponieważ po skasowaniu czwartej magistrali MCA (która zapewne wcześniej była płytą główną) kategoria „Urządzenia systemowe" odeszła w niebyt. Uczciliśmy to restartem komputera. Oczywiście System podniósł się bez żadnych problemów. Nie mając już urządzeń systemowych, zacząłem kasować inne urządzenia. Po skasowaniu kontrolera dysków twardych System przestał widzieć CD–ROM, w czym zresztą nic dziwnego nie było. Jednak dla przyzwoitości pokazywał dalej dysk, z którego wystartował. Kilka urządzeń jednak jeszcze do skasowania zostało – tym razem wybór padł na „S3", czyli kartę graficzną. Po resecie System oczywiście wstał, ale od tej pory po każdym resecie wyświetlał informację, że nie ma karty graficznej oraz „Właściwości: Ekran" – wystarczyło jednak za każdym razem kliknąć na „Anuluj" i System działał. Nic to, pomyślałem, nie takie rzeczy ze szwagrem po pijaku robiłem, co prawda nie mam szwagra, a po pijaku z reguły dość szybko kładę się spać. Kilka urządzeń do skasowania jeszcze zostało – między innymi trzy myszki, o których napisałem już wcześniej. Zacząłem od skasowania tej dwu(trzy)klawiszowej działającej. Po skasowaniu myszka, zgodnie z przewidywaniami, przestała działać, mimo to System poprosił o restart, żeby zachować nowe ustawienia, co mu się niezbyt udało, bo po restarcie znów myszka działała. Niedowierzając, zajrzałem do profilu, mając nieśmiałą nadzieję, że może któraś z pozostałych zaczęła działać. Rzecz jasna, System położył żur na moje nadzieje – była jedna myszka nieistniejąca i jedna powodująca konflikt. Ponieważ jednak myszka dwu(trzy)klawiszowa została skasowana, konflikt był tym razem z nieznanym urządzeniem. Skasowałem obydwie myszki i uruchomiłem ponownie System – myszka działała, nie bardzo wiem która, ponieważ wszystkie trzy już zdążyłem skasować. Mój światopogląd zaczął się załamywać – próbowałem uszkodzić System już dość długo, a on nie raczył nawet pokazać niebieskiego ekranu. Pod wpływem kolejnej fali zdecydowanie negatywnych emocji zacząłem kasować resztę urządzeń, aż System poinformował mnie, że została wybrana pozycja komputer (bo już nic innego nie było), a komputera nie można skasować – wolałem nie przekonywać Systemu, że jednak można, zwłaszcza że komputer nie był mój. Zamiast tego zagłębiłem się we „Właściwości komputera" – oczywiście wszystkie zasoby były używane przez przeróżne nieznane urządzenia. Była jednak także zakładka „Zarezerwuj zasoby" czy jakoś tak – kumpel podsunął pomysł, aby zarezerwować wszystko, co się tylko będzie dało, co też zacząłem robić. Na początku zarezerwowałem wszystkie IRQ, a nawet więcej, bo się zapędziłem i próbowałem zarezerwować IRQ 16. System jednak czuwał i na skasowanym już dawno monitorze wyświetlił okienko z takim oto tekstem: „Wprowadzona wartość przerwania (IRQ) jest za duża. Sprawdź czy wartość ta jest mniejsza lub równa 15". Jak już podniosłem się z podłogi, zarezerwowałem całą resztę zasobów, po czym zresetowałem komputer. Nie zdziwiło mnie już wcale, że System potraktował moje zmiany żurem prostym koherentnym i najnormalniej w świecie wstał, jedyne co się zmieniło, to że zasoby nie były już wykorzystywane przez gromadę nieznanych urządzeń, tylko zarezerwowane. Nie mając już żadnych urządzeń do skasowania, zacząłem mieszać w katalogu windows/system – najpierw skopiowałem eisa.vxd na pci.vxd; po resecie System wykrył co prawda nowy sprzęt, ale dał się przekonać, że nic nowego nie ma. Ośmielony, za wszystkie .vxd podstawiłem plik z obsługą Sound Blastera (chyba sb16.vxd) – po resecie System napisał mi czerwono na czarnym, co teraz mogę bezpiecznie zrobić. Udało się jednak uruchomić resztki Systemu w trybie „Tylko wiersz poleceń" – skasowałem wszystkie .vxd. Tym razem System stwierdził, że bez vmm32.vxd to on tak będzie leżał – dałem mu więc vmm32.vxd, którą to nazwą opatrzyłem pierwszy lepszy plik tekstowy. Dzięki temu podstawieniu resztki Systemu od razu po wyświetleniu c:\logo.sys automatycznie resetowały komputer. Niezadowolony z takiego obrotu sprawy wstawiłem jako vmm32.vxd pierwszego napotkanego dlla. To wykończyło System zupełnie – nie dał nawet rady wstać w trybie „Tylko wiersz poleceń". Uznałem dzieło zniszczenia za zakończone i po skasowaniu spod Linuksa nieszczęsnego vmm32.vxd zabrałem się za reinstalację. Tym razem wspaniały Instalator powiedział mi „Nie" i odmówił przyjęcia numeru seryjnego kopii Systemu, mimo że numer był dobry. Oczywiście rozwiązanie problemu było jak najbardziej intuicyjne, w najlepszym stylu Systemu – otóż trzeba było skasować cały katalog c:\windows. Po RMF–ce Instalator przyjął numer seryjny i instalacja przeszła już bez większych problemów. Nowy Wspaniały System działa... a ja, wracając do domu, do Linuksa, vima, Xemacsa, gnusa, gcc doceniłem wreszcie głęboką prawdę napisu pojawiającego się podczas instalacji Systemu: „Cokolwiek robisz, będzie przyjemniejsze."

Ojciec Hihotnik Pierwszy,
Ośmiotysięcznik HMS Wist

Nowa Lara

Firma CORE-DESIGN EIDOS pokazała światu nową Larę. Jako spec w tej dziedzinie nie wytrzymałem, żeby się nie podzielić z Wami kilkoma gorącymi informacjami.

Los uśmiechnął się do Lucy. Dziewczyna z dnia na dzień została supergwiazdą (wywiady, okładki magazynów, podróże), czyli otrzymała szansę na osiągnięcie tego, co zapewne wielu jej koleżankom po fachu nigdy się nie uda. Ponadto jako Lara może zachować swoją figurę i nie przerabiać się na kolejny wieszak do eksponowania ciuchów.

Oficjalny debiut Lucy miał miejsce kilka dni temu na E3.

Z plotek wiadomo, że jedną z najbardziej zadowolonych z takiego obrotu spraw osób jest chłopak Lucy, który od lat jest wielkim fanem Lary i TOMB RAIDERA, a teraz z wirtualnej Lary będzie mógł się przerzucić się na naturalną.

Osobiście mam pewne wątpliwości, czy to jest aby dobry wybór, bo Lucy wprawdzie ładną dziewczyną (–ką) jest, ale jej uroda sprawia wrażenie zbyt delikatnej i romantycznej do tej roli (a jak nieporadnie jeszcze trzyma pistolety), ale pewnie z czasem się wyrobi, i jej wizażystka też.

Pegaz Ass

Imię: Lucy Clarkson
Zawód: modelka
Miejsce ur.: Rotherham, Yorkshire, UK
Data ur.: 6.07.83
Wzrost: 180 cm
Waga: 63,5 kg
Oczy: brązowe
Włosy: brązowe
Rozmiary: 81 DD, 63, 91

Jak poprowadzić przygodę?

W poprzednim numerze zapowiadałem, że napiszę o tym, jak poprowadzić przygodę. Trudno jest upchnąć wieloletnie doświadczenie na jednej stronie, niemniej jednak spróbuję przekazać Wam przynajmniej najważniejsze informacje.

Po pierwsze, drogi Mistrzu, nigdy nie zapominaj, że każda gra fabularna to mimo wszystko tylko gra. I jak w każdej grze, chodzi w niej przede wszystkim o to, aby wszyscy jej uczestnicy dobrze się bawili. Zawsze miej to na uwadze (zwłaszcza gdy sesja nagle zamienia się w kłótnię między MG a graczami:) Zanim zaczniesz przygodę, zapoznaj się dokładnie ze scenariuszem, abyś potem nie musiał nagle przerywać, by zorientować się, co dalej. To bardzo frustruje graczy i często całkowicie psuje napięcie i nastrój. Dobrze by też było, abyś wcześniej poćwiczył wypowiedzi bohaterów niezależnych. Postaraj się, aby każdy z nich zachowywał się i mówił w jakiś charakterystyczny tylko dla niego sposób. Możesz na przykład zmienić akcent, mówić niższym lub wyższym głosem, lekko się jąkać lub pochrząkiwać, używać prostej, wulgarnej gwary lub języka wyższych sfer, pełnego poetyki i wyrafinowania. Pamiętaj, że będziesz aktorem, który musi odegrać wiele ról. Jeśli więc poćwiczysz, to dobrze zagrasz, a Twoi gracze z pewnością to docenią.

Zastanów się też, czy nie mógłbyś stworzyć graczom odpowiedniego klimatu. Możesz na przykład zaciągnąć zasłony w pokoju i zapalić świece. Włączyć nastrojową muzykę. Muzyka może być doskonałym narzędziem tworzenia klimatu, jeśli tylko przygotujesz zawczasu właściwą składankę kawałków odpowiadających zaplanowanym w scenariuszu sytuacjom. Naprawdę warto poświęcić trochę czasu na przygotowanie się przed sesją...

INTRO

Wielu Mistrzów, zwłaszcza początkujących, ma problemy z rozpoczęciem przygody. No bo jak sprawić, aby gracze chwycili główny wątek przygody i ruszyli jego tropem? Na pewno nie na siłę. Znam takiego Mistrza, który kiedyś niemal każdą przygodę zaczynał w ten sposób, że drużyna zostawała pojmana (przez ludzi króla, potężnego arcymaga lub nadprzyrodzoną istotę) i zmuszana do wykonania jakiegoś zadania. To było bardzo wkurzające. Gracze lubią czuć się swobodnie, zawsze chcą mieć wolny wybór i nie możesz o tym zapominać.

Utarło się, że przygody zwykle rozpoczynają się w karczmie (ewentualnie w pubie, jeśli to nie RPG fantasy). Tam bohaterowie spotykają się, piją i zabawiają (choćby wywołując burdę), tam wreszcie może pojawić się jakiś BN (bohater niezależny), który wprowadzi bohaterów w temat. Może to być ktoś bezpośrednio związany ze sprawą i może on zaproponować bohaterom interes. Może też to być bard, który zaśpiewa balladę, stanowiącą dla graczy punkt zaczepienia. Odchodząc nieco od oklepanego schematu, można spróbować wciągnąć graczy w akcję. Na przykład na ich oczach ktoś zostanie zabity, a zabójca ucieknie. Bohaterowie natychmiast zainteresują się incydentem, będą chcieli dowiedzieć się, kim jest ofiara i ruszyć tropem zabójcy. To niezły haczyk. Inny sposób rozpoczęcia przygody to proroczy sen jednego z bohaterów albo list od dawnego znajomego. Jako wprowadzenie może też posłużyć jakieś głośne wydarzenie, w którym bohaterowie mogą uczestniczyć, ale też mogą o nim tylko usłyszeć (bitwa, koronacja, wybuch zarazy, festyn itp.).

Kiedy gracze chwycą haczyk, sami ruszą dalej tropem głównego wątku. Jeśli masz czas i z góry zakładasz, że przygoda będzie się ciągnąć kilka sesji, możesz naprowadzić graczy na fałszywy trop (np. ktoś sprzeda bohaterom fałszywą mapę prowadzącą do skarbu:)

RODZYNKI

Nawet jeśli scenariusz, który rozgrywasz, jest prosty i opisuje tylko główny wątek przygody, zawsze możesz, a nawet powinieneś, urozmaicić grę. Najlepiej, gdybyś opracował wcześniej kilka wątków pobocznych, nie mających wpływu na ukończenie przygody i nadających się do rozegrania w dowolnym momencie. Może to być złodziej, który ukradnie coś jednemu z bohaterów albo „dama w potrzebie". Na zajazd, w którym nocuje drużyna, mogą napaść nocą bandyci, a w ciągu dnia spotkany na drodze samotny rycerz może wyzwać jednego z bohaterów na pojedynek. Ciekawym pomysłem jest wprowadzenie do gry drużyny konkurencyjnej (jeśli scenariusz na to pozwala), złożonej z bohaterów niezależnych, którzy chcą osiągnąć ten sam cel, co gracze. Zdecydowanie wyzwala to w graczach ducha rywalizacji, a czasem może prowadzić do ciekawych sytuacji (obie drużyny mogą się dogadać i połączyć siły albo też tępić się wzajemnie w sposób jawny lub podstępny).

Istnieje jeszcze coś takiego, jak spotkania losowe. Kiedy drużyna podróżuje, coś może się wydarzyć. Niemal każdy system RPG opisuje takie czy inne tabele spotkań losowych. Właściwie nie polecam ich, gdyż zawsze lepiej opracować coś samemu, ale czasem warto pozwolić graczom dla odprężenia porzucać kostką, bo zawsze nieźle się przy tym bawią.

KREW

Konflikt jest motorem napędowym każdej historii. Konflikt rozumiany szeroko, jako sprzeczność interesów, a nie tylko walka. Jednak to właśnie walka przyspiesza akcję i tempo bicia serc graczy, rozładowuje rosnące napięcie. Przyjrzyj się kiedyś, jak walczą Twoi gracze i postaraj się, aby bohaterowie niezależni, którymi kierujesz, też wykazywali się jakąś taktyką. Najczęściej popełnianym błędem przez początkujących MG jest sprowadzenie przeciwników bohaterów do roli manekinów do bicia lub (przeginając w drugą stronę) maszyn do zabijania. Przeciwnik graczy to nie tylko suma jego cech odpowiadających za atak i obronę. On też, nawet jeśli jest to tuzinkowy bandzior, ma jakąś osobowość i spryt, jeśli nie inteligencję (sic!). Nawet zwierzę ma swoje instynkty i raczej nie będzie walczyć do śmierci, jeśli nie zostanie do tego zmuszone. Wcale nie musisz napakowywać przeciwników na maksa magicznymi przedmiotami i podrasowanymi cechami, aby gracze poczuli zagrożenie (bo właśnie o to chodzi, a nie o to, by wszystkich pozabijać;) Nawet słabsi przeciwnicy mogą solidnie przestraszyć graczy, jeśli tylko wykażesz się odrobiną inwencji. Pomóc Ci może element zaskoczenia. I niech walka nie sprowadza się tylko do wymiany ciosów i rzucania kostkami. Twoi bohaterowie niezależni mogą wykonywać różne manewry – wycofywać się, odskakiwać, wykorzystywać naturalne przeszkody terenowe, wytrącać graczom broń, próbować ich obalać itp. Tylko pokonanie takich przeciwników da graczom pełną satysfakcję z walki.

MARTWICA MÓZGU

Czasami przygoda staje w martwym punkcie. Dzieje się tak, gdy gracze gubią trop i nie mają wystarczających danych (albo – co ma miejsce częściej – nie potrafią właściwie zinterpretować już posiadanych informacji), by posunąć przygodę naprzód. Wszystko jest dobrze, póki główkują nad tym problemem. Może znajdą rozwiązanie, kto wie? Gorzej, kiedy po jakimś czasie poddają się i z nudów szukają kłopotów (a kto ich szuka, ten je znajdzie, zgodnie z żelazną zasadą konsekwencji). Znak to, że koniecznie musisz coś zrobić, najlepiej podsuwając bohaterom pod nos nowy trop. Lepiej im nieco dopomóc, niż dopuścić, aby zaczęli się nudzić.

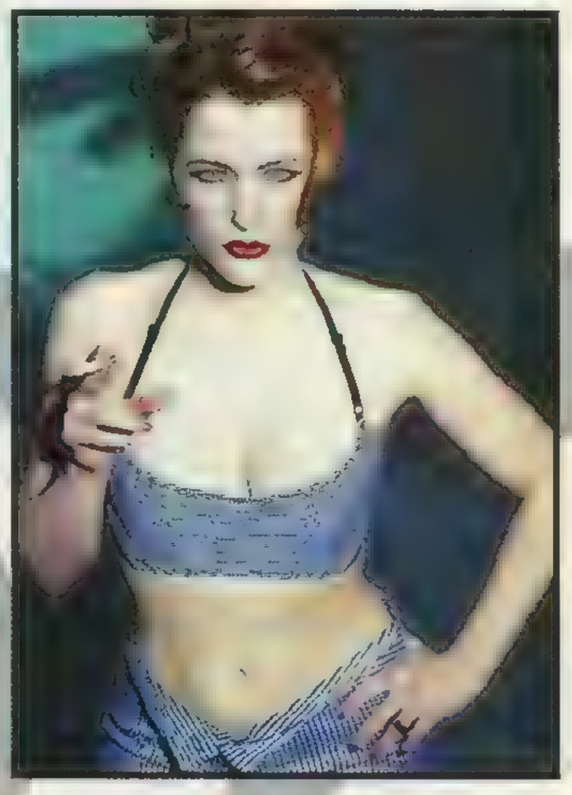
Tyle na dziś, ciąg dalszy za miesiąc.

P.S.

Jeżeli chcecie, aby pojawiła się tablica kontaktowa dla wolnych MG i graczy, po prostu napiszcie do mnie. Gdy trochę się ich uzbiera, to ją zamieścimy.

Hunter
hunter@ssonline.com.pl

NEW S SERVICE: 00-800 Warszawa 66



THE X FILES™

Witam wszystkich iksofilów!

Dziękuję Czytelnikom, którzy odpowiedzieli na mój apel. Okazuje się, że prawdziwych fanów X–Files w Polsce nie brakuje (a w każdym razie nie zostali jeszcze porwani przez Obcych od czasu, kiedy dawno temu prowadziłem tę rubrykę).

Na początek smutna wiadomość. W chwili gdy trzymacie ten numer NSS w rękach, jest już po emisji „Requiem", ostatniego (22.) odcinka siódmego sezonu w USA. Tak, tak, dokładnie 21.05 Amerykanie obejrzą (obejrzeli) ostatni odcinek serialu „The X–Files". Oni zapłaczą (zapłakali) pierwsi. My mamy jeszcze trochę czasu, a to dzięki ukochanej TVP2, która rozpocznie emisję 7. sezonu najwcześniej we wrześniu. Tak więc nasz koniec nastąpi nie wcześniej, niż w nowym, XXI wieku:)

Dlaczego koniec? Ano wszystko wskazuje na to, że ósmego sezonu jednak nie będzie. Cóż, wszystko kiedyś się kończy... Z tej okazji obsada i ekipa planu „The X–Files" urządziła sobie całonocną imprezę pożegnalną. Na pocieszenie Fox Home Entertainment wydaje – uwaga! – cały pierwszy sezon „The X–Files" na DVD. Ekskluzywne pudełko pomieści siedem dysków, na których znajdziemy wszystkie pełne (wraz z wyciętymi, nie pokazywanymi dotąd nigdzie scenami!) odcinki pierwszego sezonu, a także wywiady z Chrisem Car-

terem i całą resztą. Fox planuje wydać także pozostałe sezony.

Dla osłody zamieszczam dziś skrót recenzji „En Ami", 15. odcinka siódmego sezonu, przysłanej przez Pawła Gładziejewskiego.

„En Ami"

William B. Davis był zawsze kapitalny w roli CSM. Wykreował najbardziej tajemniczą i chyba najbardziej intrygującą postać w całym serialu. Zapewne żaden fan, a nawet zwykły widz, nie umiałby sobie wyobrazić kogokolwiek, kto mógłby zastąpić kanadyjskiego aktora. Niedawno William poszerzył swoje horyzonty i... wcielił się w inną postać. Kogo? W scenarzystę i reżysera serialu „The X–Files". Tak, tak – sam wielki Palacz poszedł w ślady DD oraz GA i, tak jak oni, postanowił stworzyć swój własny epizod „Archiwum X": Postanowił zrobić odcinek mitologiczny – napisał scenariusz i nazwał swoje dzieło „En Ami".

W epizodzie mamy raczej mało Muldera, akcja szybuje sobie spokojnie głównie wokół przygód Scully i CSM. Tak! W „En Ami" Scully i Palacz nie tylko się spotykają – większą część całego odcinka wypełnia ukazanie ich wspólnych relacji, co dla prawdziwego fana jest nie lada gratką. Są tu powalające rozmowy i sceny. Okazuje się, że CSM to całkiem dobry psychoanalityk, który osobowość Scully ma w małym paluszku. Pięknie się ogląda drobne kłótnie między dwojgiem bohaterów. Agentka dostrzega w swoim odwiecznym wrogu człowieczeństwo, co w końcu prowadzi do tego, że zaczyna darzyć go zaufaniem. Jednak my wszyscy wiemy, że w TXF należy „trust no one", a tym bardziej CSM, o czym na końcu boleśnie przekonuje się Scully. Czegóż więcej chcieć? A to jeszcze nie wszystko. Odcinek pokazuje, jak bardzo Foxa dziwi fakt, iż jego part-

nerka go... oszukała. Paniczny strach o zdrowie przyjaciółki, a później ta obrażona mina!

„En Ami" to myth–arc, epizod głównonurtowy. Jego fabuła nie jest może tak ważna i przełomowa, jak fabuła innych myth–arców siódmego sezonu, a dokładniej dwuczęściowego „Sein und Zeit". „En Ami" mogłoby mieć duże znaczenie w kształtowaniu akcji przyszłych odcinków mitologicznych, gdyby nie takie a nie inne zakończenie. Nie będę wam dokładnie mówił, o czym opowiada odcinek, bo chyba byście mi nie wybaczyli, że zepsułem wam przyjemność. Powiem jednak, że Davisowi udało się to, co chyba najtrudniejsze w pisaniu scenariuszy do X–fajli mitologicznych – utrzymał on zupełną spójność zdarzeń i idealną „kompatybilność" z odwiecznymi prawidłami głównego wątku serialu.

No dobra, pomysł i oparty na nim scenariusz są udane, ale jak z reżyserią? Czy Davisowi udało się – w przeciwieństwie do Davida Duchovny'ego i jego „The Unnatural" – stworzyć klimat pasujący od naszego ukochanego serialu? Udało się! Nie widzę tu żadnych przesłanek potwierdzających fakt, że „En Ami" nie wyreżyserował np. Rob Bowman, Kim Manners czy Michael Watkins. Całość jest wspaniale ubrana w „śnieżną" muzykę. Spodobać się może zwłaszcza ten kapitalny, forte-

pianowy kawałek w restauracji, kiedy CSM mówi Scully o... a to już tajemnica! Teraz mamy kolejny powód, by kochać Williama B. Davisa, a nazywa się on „En Ami".

BŁĘDY W THE X-FILES

Paweł przysłał nam recenzję, natomiast od Campari otrzymaliśmy ciekawostkę – info o kilku błędach logicznych występujących w naszym ulubionym serialu. Uwagi Campari opierają się na materiałach z „Cinemy" 1/99 (polecam Wam zapoznanie się z nimi).

* Jak pewnie doskonale pamiętacie, Scully była już porywana przez kosmitów, mordowana przez mutantów, ścigana przez kapłanów voodoo i MIMO TO nie wierzy w teorie Muldera...

* Każda rozmowa agentów FBI (przez telefony komórkowe) zaczyna się zwrotem, cytuję: „To ja, Scully/Mulder" lub „Mulder, gdzie jesteś?".

* W którymś tam odcinku była mowa o tym, że Rakowaty wypalił swego pierwszego papierosa po śmierci Kennedy'ego. Z kolei w innym epizodzie, w retrospekcji z lat 40., widać czarno na białym, że ów jegomość kurzy skręta jak lokomotywa:)

* I ostatnia rzecz, która mnie naprawdę zaczyna denerwować – zawsze gdy Mulder obserwuje UFO lub jakieś paranormalne zjawisko, to Scully albo śpi, albo jest gdzie indziej, albo mdleje!

Jeśli i Wy znajdziecie jakieś błędy, napiszcie, by podzielić się swoimi spostrzeżeniami z innymi Czytelnikami.

Dziękuję Pawłowi i Campari.

Hunter
x–files@ssonline.com.pl

MOJE BOJE

CZYLI POWRÓT EMERYTA

Rok 1941 jest wręcz mityczny. I nie dlatego, że przez lata wpierano nam bohaterstwo żołnierzy Armii Czerwonej, ale dlatego, że średniej wielkości państwo, z dopiero co uzbieraną armią (tak, tak – taki był Wehrmacht), byle jak wyposażoną (te zabawne czołgi lekkie, trakcja konna, zbieranina karabinów i dział) i w trakcie organizacji – uderzyło na, bądź co bądź – jeżeli brać pod uwagę zasoby ludzkie i przemysłowe, kolosa. I nie tylko go powaliło, ale w 1941 r. praktycznie zniosło całą jego armię, pozbawiło go sprzętu pancernego, zajęło ogromne połacie terenu, jak również podeszło pod obie stolice (St. Petersburg – nie umiem skalać swych ust nazwą pochodzącą od syfilityka Lenina – i Moskwę). Jest to idealny temat na legendę, wspierany jeszcze przez propagandę niemiecką, która określała to jako walkę Europy z Azją (niedalekie od prawdy). Dziś przedstawia się powstrzymanie armii niemieckiej przez Armię Czerwoną jako sukces. Moim zdaniem – przy tych wskaźnikach, o których mogliście przeczytać w artykule o ODB – była to kompletna klęska. I to właśnie jest ten podniecający wyobraźnię cud. Ale do rzeczy.

Rok 1941 przyćmił swą niezwykłością rok 1812, kiedy to wódz wszech czasów, Napoleon, wyprawił się na cara Aleksandra i zamarzł w śniegach Matuszki Rassiji. Rok 1941 to nie tylko bohaterskie zmagania dzielnych nazistów z okrutnym komunistami, ale także wiele niedomówień i niedowierzania. Dlaczego słabszy zaatakował silniejszego? I to w dodatku przed ostatecznym zakończeniem reformy i przezbrojenia swej armii? Dlaczego przy tak wielkiej dysproporcji sił doszło do tak łatwych zwycięstw Niemców? Pytań setki. Odpowiedzi niewiele, ale od kiedy nawet dla zachodnich, socjalistycznych historyków temat ten przestał być zakazany, ich liczba rośnie. W tej powodzi wątpliwości i poszukiwań nasz kolega Piotr „Mikołaj" Mikołajski (Sithian@poczta.fm ICQ #: 55031994) dorzucił swój kamyczek. Oto, co napisał:

„W zupełności zgadzam się z wymową tekstu >>Odebe<<, ale niespecjalnie mogę się zgodzić z informacjami dotyczącymi lotnictwa. Tak naprawdę jest jeszcze bardziej ciekawie (i na korzyść ZSRR), niż o tym napisałeś. Podpieram się tekstem >>Odwiedziny Barbarossy<< opublikowanym w śp. AERO–Technice Lotniczej 7/90, autorstwa Roberta Michulca. Pisze on, że siły Luftwaffe (oraz wszystkich jej sojuszników) na Ostfroncie sięgały 3 350 maszyn, z czego na Luftwaffe przypadało około 2 850 sztuk.

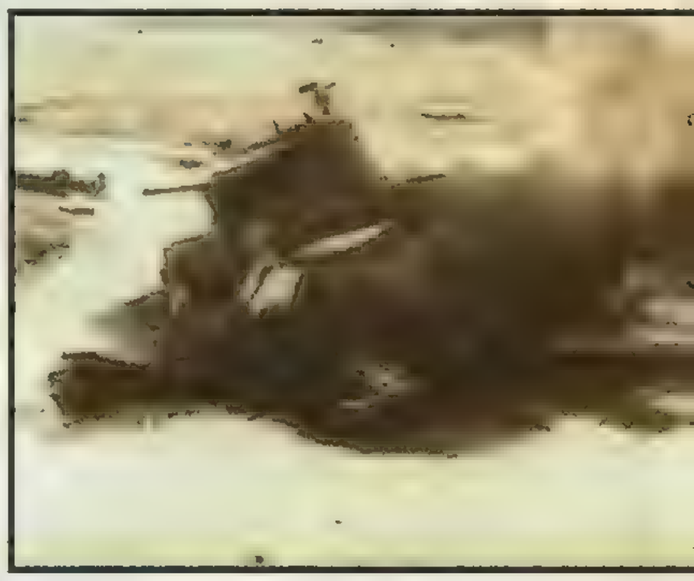
To jednak nie wszystko. Wielu z tych maszyn nie można było uznać za nowoczesne. Z niemieckich przestarzałe były takie samoloty, jak Hs 126 (rozpoznawczy), Do 17 (bombowo–rozpoznawczy) czy słynny Ju 87 (bombowiec nurkujący). Do takich maszyn należy też zaliczyć całe lotnictwo chorwackie (około trzydziestu załóg latających na Do 17Z oraz na Bf 109E), lotnictwo słowackie (70 dwupłatów Letov S–328 oraz Avia B–534) i sporą część lotnictwa rumuńskiego (np. PZL P–24 czy PZL–23 Karaś). Niczego nie zmienia nawet doliczenie (od końca czerwca) lotnictwa fińskiego czy też węgierskiego, albowiem nowoczesnych samolotów by się tam zebrało łącznie około 40.

Co im mogli przeciwstawić Rosjanie? >>(...) Okręg Leningradzki, dysponujący 1 270 samolotami w 8 dywizjach. Na zachód od niego znajdował się Okręg Nadbałtycki z 5 dywizjami i 1 140 samolotami (wśród nich było 25 samolotów rozpoznawczych Anbo IV i Anbo 41 z litewskiej eskadry). Okręg Zachodni miał 6 dywizji i 1 560 samolotów, a Kijowski 10 dywizji wraz z 1 672 samolotami. Na południu znajdował się Okręg Odeski z 3 dywizjami i 950 samolotami. Siły te były wspomagane przez 1 346 bombowców DBA (dalekiego zasięgu) skupionych w 4 korpusach i jednej dywizji. Korpusy te stacjonowały w odległości od 300 do 850 km od granicy państwowej i z powodzeniem mogły wejść do akcji już od pierwszej chwili.

O panowanie na morzach miało walczyć 114 samolotów Floty Północnej, 707 Floty Bałtyckiej i 624 Floty Czarnomorskiej – razem 1 445 samolotów. Daje to więc potężną siłę 9 383 samolotów. Myli się jednak ten, kto myśli, że to już wszystko. Te nieco ponad 9 tys. samolotów stanowiło ledwie 53% całości WWS w ZSRR. Całość zamyka się liczbą 17 704 samolotów, z których 2 496 znajdowało się w okręgach wewnętrznych, 1 752 na granicy południowej, a 4 089 na Dalekim Wschodzie. Jak nietrudno się domyśleć, samoloty z okręgów wewnętrznych i z Zabajkala można było przerzucić pod zachodnią granicę w ciągu 3–7 dni<<.

To tyle, jeśli chodzi o liczebność lotnictwa ZSRR. Piszesz, że Rosjanie mieli tylko 1 700 nowoczesnych samolotów. Pomijając kryteria nowoczesności, przy której sporą część sprzętu niemieckiego też trzeba by zaliczyć do tej grupy, to Rosjanie do czerwca '41 wyprodukowali 3 719 nowoczesnych maszyn. Nie mogę natomiast zupełnie się zgodzić z Twoją wizją kampanii wschodniej w przypadku odwrócenia ról. Co prawda daleki jestem od opisu Suworowa, ale coś w nim jest. Wyobraźmy sobie, że Niemcy zmuszeni są do działania w obliczu nieustannych ataków rosyjskiego lotnictwa taktycznego, któremu nie przeszkadzają niemieckie samoloty. Nie przeszkadzają, gdyż większość z nich została zniszczona już pierwszego dnia walk, a ocalałe myśliwce skierowano do ochrony ważnych instalacji na zapleczu (vide wycofanie wych. Gdyby pozostała na froncie, to co prawda spowolniłaby marsz Rosjan, ale nie chroniłaby przemysłu, który mógłby być demolowany przez Iły–4 oraz Pe–8 osłaniane przez Mi-Gi–3. Całe formacje latałyby na wysokości 5–6 km, na których Niemcy mogliby im..., albo jeszcze bardziej. Musisz też pamiętać, że nie dałoby się stworzyć (względnie skutecznego) Volkssturmu, bo nie byłoby skutecznej broni dla idiotów, czyli Panzerfaustów i Panzerschrecków. Butelki z benzyną nie dałyby rady.

Rzeź byłaby straszna, ale nie zmieniłoby to faktów. Myślę, że Berlin padłby gdzieś tak w grudniu '41 (wersja bardzo optymistyczna) albo w kwietniu–czerwcu '42 (wersja pesymistyczna). Po upadku Berlina reszta Niemiec byłaby w sporym szoku, a zajęcie (nieustannie bombardowanych) fabryk w Zagłębiu Ruhry miałoby miejsce we wrześniu–październiku '42. W tym czasie nie byłoby walk w Afryce (stałaby się brytyjska), a w Jugosławii i Grecji zapanowałaby równowaga między Anglią oraz Rosją. Fantazjując dalej można się pokusić o wizję powstania we Francji i >>wspólnego<< działania Armii Czerwonej oraz maquis. Gdyby Rosjanie zajęliby Europę, to likwidacja resztek Francji oraz atak (również spadochronowy) na Bałkany nie zająłby wiele czasu. Potem tylko Persja, Kanał Sueski oraz dumny Albion



argentyńskich Mirage'y III na kontynent w czasie wojny o Falklandy–Malwiny, zaraz po brytyjskich operacjach >>Black Buck<<).

Silnie przetrzebione dywizje pancerne uporczywie bronią się przed nacierającymi falami sowieckiej piechoty i czołgów. Wycofują się na z góry upatrzone pozycje zadając silne straty nieprzyjacielowi, ale nie na wiele się to zdaje. Myślę, że Sowieci zajęliby jednak Berlin oraz całą Europę. Czemu? Bo Niemcy praktycznie nie byliby w stanie obronić się przed walcem pancernym. Jedyna skuteczna broń, czyli działa 88 mm, musiałaby być wycofana do Rzeszy, by bronić Berlina oraz rejonów przemysło-

NEW S SERVICE: 00-800 Warszawa 66

Kontratak

czyli czy Rosjanie mogli podskoczyć?

i mielibyśmy najlepszy z ustrojów wprowadzony w całej Europie".

Ufffff!!! Muszę to jakoś skomentować, ponieważ zasadniczo nasz kolega ma rację, ale jednak nie do końca. Zacznę od ogólnej dygresji. Najlepszy z ustrojów już mamy i bez zwycięstwa ZSRR, ponieważ jak zauważył Marks – socjalizm zwycięży w najbogatszym państwie świata. Totalna kontrola nad obywatelem, świadczenia socjalne, media robiące wodę z mózgu itp. są w... USA. Biurokracja, totalna kontrola, określanie ogólnie obowiązujących wzorów bananów i gruszek, socjalizująca inteligencja są w... UE. Nie trzeba było Armii Czerwonej, tylko trochę cierpliwości i zaufania okazanego ludzkiej głupocie.

Przechodząc do meritum. Zgadzam się co do wymowy liczb. Mniej więcej pokrywają się one z badaniami Glantza w archiwach. Jednak to, że w przypadku Rosjan 80% samolotów było przestarzałych, można przedstawić inaczej. Te samoloty były po prostu zajeżdżone w eksploatacji. I tu się kłania wyszkolenie. Poza tym, według obserwacji niemieckich, wszystkie ich samoloty starszych typów (I–15, I–16, SB, TB–3, DB–3, R–5) były w walce z lotnictwem fińskim daleko nieefektywne. Słaby pilot wymaga bardzo dobrego sprzętu, by być średnim pilotem. Kolejną sprawą komplikującą użycie lotnictwa radzieckiego było występowanie 20 typów samolotów i 70 wersji zmodyfikowanych oraz 86 typów bomb! Stwarzało to realne problemy logistyczne, z którymi jak pokazał 1941 r. Rosjanie sobie nie poradzili.

Zgadzając się co do przewagi radzieckiego lotnictwa pod względem liczbowym, należy wskazać, że ze strony niemieckiej jedyną odpowiedzią na to mogło być tylko

lepsze wyszkolenie i taktyka. I tak było. Przewagę liczebną już w pierwszych dniach wojny zniwelowało też zmasowane natarcie na lotniska. Niektóre jednostki radzieckie straciły do 80% sprzętu. Dlatego temat lotnictwa w 1941 r. pokazuje dobitnie, że nie sam sprzęt, jego liczba i jakość są czynnikami decydującymi. Koncepcja zastosowania, organizacja dowodzenia i zaopatrzenia, wyszkolenie i taktyka pilotów są tymi parametrami, które decydują o zwycięstwie. W powietrzu nie jest tak, że 20 słabych pilotów strąci 10 dobrze wyszkolonych. Na nieboskłonie liczby przekładają się inaczej. Rosjanie, źle naprowadzani, działający na oślep i chaotycznie (nie dlatego, że Niemcy ich przydusili, ale dlatego, że mieli tak słabo przygotowane dowodzenie), ginęli setkami w nierównych bojach i niepotrzebnych misjach. Nie demonizujmy liczb.

Przechodząc do gdybania na temat ewentualnego wcześniejszego natarcia Rosjan w 1941 r. i jego wyniku, muszę powiedzieć, że sukces radziecki nie miałby miejsca. Wystarczy poczytać Glantza czy też Massona, Anfiłowa, Jeremienkę lub Guderiana, by zorientować się, że Armia Czerwona była wytworem biurokracji socjalistycznej. Ona była świetna na papierze, w ogniu wskaźników i podliczeń. Armia Czerwona, jaką znamy, wykuła się w ogniu strat i krwi z lat 1941 i 1942. Za cenę życia ponad 30 mln ludzi Rosjanie nauczyli się walczyć. Ale w 1941 r. jeszcze tego nie umieli. Drodzy, Kochani Czytelnicy! Zapamiętajcie na całe życie, że nie wystarczy wziąć chłopaków z podwórka, odziać ich w szynele, dać karabiny z bagnetami i wyznaczyć kolegę na dowódcę. To nie jest armia, tylko banda spod trzepaka!

Żołnierz to człowiek, który został przeszkolony, nabył umiejętność posługiwania się bronią i sprzętem, został uodporniony na wszelkie dziwy wojny (gdy pierwszy raz walnęli do mnie z kaemu na poligonie, prawie narobiłem w spodnie – na to się trzeba uodpornić). Do tego dostaje dobre zaopatrzenie, a dowódcy wiedzą, co z nim robić, wiedzą, ile jest wart i potrafią ze sobą nawzajem współpracować. I to już jest armia. Nie można wymagać, że słabo przeszkoleni robotnicy i chłopi w obowiązującym w latach 30. systemie mieszanym czy też traktorzyści z kołchozu i młodzież ze szkółek pilotów – że oni wszyscy staną się rasowymi piechurami, czołgistami czy lotnikami. Doświadczenia z walk w Mongolii i Finlandii pokazały, że żołnierz Armii Czerwonej nie opanował sprzętu (a ten, nie konserwowany – czyt. po prostu brudny, często zawodził), taktyka jest mu znana pobieżnie (i to często taktyka prymitywna – licząca na zalanie przeciwnika masą wojska), a ducha w nim tyle co w pańszczyźnianym chłopie. Dlatego, mimo ogromnych mas ludzkich i sprzętu, efekty zarówno w Mongolii, jak i w Finlandii były mierne. Zwycięstwa okupiono tak wielkimi stratami i były osiągane w tak długim czasie, że nie ma wątpliwości, iż machina radziecka była nieskuteczna.

Do tego obrazu ogromnej nieefektywności (u Anfiłowa opisy niecelnych bombardowań w trakcie szkoleń – masz te swoje wysokolietajuszcije bombowce, drogi Piotrze) dochodzi jakość sprzętu i dowodzenia. Zgadzam się, że sprzęt radziecki (nawet starszych typów) nie odbiegał poziomem od czołgów niemieckich. Ale u Rosjan np. tylko czołgi dowódców plutonów i wzwyż miały radiostację, i to najczęściej z anteną ramową (na wieżyczce) – widoczną z daleka. Gdy Niemcy rozwalili już czołgi dowódców, reszta nie wiedziała, co robić. Bo... żołnierz radziecki nie był żołnierzem niemieckim. Nie miał tego ducha i tego wyszkolenia – sam z siebie nie wiedział, co robić dalej. Amen.

Guderian czy też Masson (nie pomnę) pisze o takim ataku czołgów radzieckich. Gdy rozwaliły już wszystko, co Niemcy zdołali wystawić, kręciły się, nie wiedząc, co dalej. Dlatego uważam i podaję to z pełną odpowiedzialnością: Armia Czerwona, gdyby zaatakowała w 1941 r. jako pierwsza, zostałaby powstrzymana. Po pierwsze, żadne niemieckie wojska pancerne nie wykrwawiłyby się na pierwszej linii, ponieważ do takich walk jest piechota (panowie, do szkół wojskowych!). Po drugie, radzieckie uderzenie lotnicze na lotniska nie miałoby takiego skutku jak niemieckie w 1941 r. (gorsze wyszkolenie), co nie oznacza, że Rosjanie nie zdobyliby przewagi w powietrzu. Po trzecie, radzieckie natarcia pancerne, gdyby wyglądały tak jak w Grodnie w 1939 r. czy na Ukrainie w 1941 r., zostałyby odparte nawet przez zaskoczonego przeciwnika.

Zagłębia Ruhry nie trzeba by niczym osłaniać (zresztą, 88 mm to za dużo na T–26 czy BT–5 lub BT–7), ponieważ Rosjanie zostaliby zatrzymani najdalej na Odrze, gdzie Armia Czerwona – zdezorganizowana długim marszem, brakiem zaopatrzenia i stratami w walkach z opóźniającymi dywizjami niemieckimi – uległaby kontratakowi rezerw niemieckich, tak jak to miało miejsce w wojnie polsko–radzieckiej (słowo „sowieckiej" jako rusycyzm nie przechodzi mi przez moje polskie usta) pod Warszawą w 1920 r. Nie wiadomo, czy Niemcy mieliby siłę popchnąć Rosjan daleko, ale na pewno Rosjanie do Berlina by nie doszli. Nawet przy braku Volksturmu. Przy tym nie zapominajmy o stanowisku USA, które stanęłoby raczej po stronie Niemiec (przynajmniej pomoc materiałowo–techniczna). I tak po raz drugi rozwiałby się sen Stalina o zagarnięciu Europy (pierwszy miał miejsce w 1920 r.). A koledzy z Partii już by się przegranym Sekretarzem Generalnym zajęli. Mniam.

Dariusz „Berger" Góralski

DANGER ZONE

TOPGUN GUNMAN

Święta, święta, po świętach długi weekend. Do tego jeszcze przeprowadzka redakcji. Niestety, słodkie lenistwo już się skończyło. Przenosiny skończone, e–poczta znowu działa i nie można się już wymigiwać nie nadesłanymi materiałami. Agata z nową siłą przystąpiła do gnębienia autorów, o czym ja, jako jeden z tych zgnębionych, piszę. Ponadto mościmy się na nowych śmieciach. Wystrój redakcji, z chłodnego i uporządkowanego biura, przemienił się w bałagan właściwy większości redakcji.

To tyle, jeśli chodzi o lekki wstęp, teraz przejdziemy do omawiana zawartości numeru. Po pierwsze, możecie dziś przeczytać o konkurencie gry GUNSHIP! noszącym tytuł ENEMY ENGAGED. Teraz możecie wyrobić sobie opinię na temat obu tych symulatorów oraz wybrać ten najbardziej odpowiadający Waszym wymaganiom. Kolejnym tekstem jest druga, acz nie ostatnia część Imadła do SU–27. Tym razem znajdziecie dokładny opis lądowania „na oko" oraz „na przyrządy". W samym DZ wreszcie przedstawiamy raport z zakończenia z finałowej walki pomiędzy Kosą a Dotem oraz podsumowanie autorstwa Piotrka. To tyle, teraz będzie o stronie kolegi ALGI.

GALERIA SAMOLOTÓW

Pod adresem http://planes.koti.com.pl znajduje się prawdziwa skarbnica zdjęć najróżniejszych samolotów. Podzielone są one według kraju produkcji. Najwięcej miejsca zajmują oczywiście samoloty z USA. Oprócz zdjęć najbardziej znanych samolotów, jak F–14 albo F–16, znajdą się tam również wizerunki tych mniej znanych, jak F–2 Banshe czy B–58 Hustler. Drugą dużą grupą są maszyny pochodzące z Rosji. Mimo że brakuje tu jakichś specjalnych ciekawostek, to obecne są wszystkie ważniejsze samoloty. Kolejną grupą są produkcje europejskie. Dziwi trochę brak najnowszego wyczynu szwedzkiej myśli technicznej pod nazwą Grippen. Zamiast tego są zdjęcia brytyjskiego Lightinga albo Buccaneera. Europejska lista wymaga najwięcej uzupełnień. Mimo wspomnianych braków strona warta jest obejrzenia. Daje dostęp do ogromnej ilości ciekawych zdjęć wielu samolotów. Polecam.

Gen. TopGun (topgun@sson-line.com.pl)

P.S. Jeśli ktoś wysyłał do mnie pocztę w okresie świątecznym i nie otrzymał żadnej odpowiedzi, to bardzo proszę o ponowne wysłanie korespondencji. Po prostu w związku przeprowadzką chwilowo nie działał nasz serwer pocztowy.

*P.S.S. Oto nazwiska zwycięzców konkursu z pierwszego wydania DZ. Symulatory ufundowane przez firmę MIRAGE zostały wysłane do **Mirosława Zagórnego z Wrocławia, Roberta Tomaszewskiego z Kielc oraz do Artura Chruściela z Sochaczewa**.*

I oto, ku radości jednych, a żałości pozostałych, zakończył TWP WARBIDS. Zmagania turniejowiczów na bieżąco można było oglądać na stronach www.elknet.pl/wbturniej i – z trochę mniejszą częstotliwością – na łamach DZ. Za każdym razem kiedy przygotowywałem kolejne wydanie, z niecierpliwością oczekiwałem na świeżą porcję raportów od Piotrka. Ani razu się nie zawiodłem, zawsze dostawałem bardzo dobre teksty, których czytanie sprawiało przyjemność nie tylko mi, ale również nie związanym bezpośrednio z tematem członkom redakcji. Dla mnie mają one dodatkowy walor edukacyjny, o czym wspomni jeszcze Piotrek. Szkoda, że w WB nie można zapisać przebiegu walki, a następnie spokojnie go przeanalizować, jak ma to miejsce np. w SU–27. Ze swojej strony dodam tylko, że zwycięzca tego turnieju jest naprawdę doskonałym pilotem, co prawda nie miałem przyjemności walczyć z nim bezpośrednio, ale rok temu latałem z Kosą i mogłem nawiązać w miarę równorzędną walkę, głównie dlatego, że latał na nie swoim joyu. To tyle wspomnień, na koniec chciałbym jeszcze raz pogratulować zwycięzcom oraz organizatorom, dzięki którym mogłem przedstawiać wszystkim te arcyciekawe materiały. Liczę, że przy kolejnych imprezach będę mógł pomóc w większym stopniu.

SPRAWOZDANIE

Po wyjątkowo emocjonujących zmaganiach TWP zakończył się szczęśliwie. Najbardziej szczęśliwie dla Dota. To właśnie On zdobył tytuł mistrza, sławę i skromną nagrodę. W ostatnim, decydującym starciu pokonał Wielkiego Guru WB, słynnego Kosę. Czy to duże zaskoczenie? Analizując wyniki z WBFH w ostatnich miesiącach, na pewno nie! Ale oprócz tego turniej miał kilka niespodzianek. Już w pierwszej turze został wyeliminowany (chyba na własną prośbę?) obrońca tytułu – BartLee. Co prawda przeciwników miał wyjątkowo silnych, ale tytuł mistrza zobowiązuje. Cóż, życzymy więcej szczęścia następnym razem. W ogóle pierwsza runda była wielką próbą dla pilotów, ale także i organizatorów. Brak doświadczenia tych ostatnich dał się parę razy we znaki niektórym asom, było trochę nerwów, ale udało się przebrnąć do końca. W wynikach więcej sensacji nie było. Zwyciężyło doświadczenie i umiejętności „starych wyjadaczy".

Po dłuższej przerwie (na zasłużony odpoczynek) rozpoczęła się runda druga. Plewy zostały odsiane, zostało tylko dorodne ziarno. Bezpardonowa walka na najwyższym poziomie toczyła się w każdym pojedynku. W I grupie znowu doszło do nie lada sensacji. Nex, przy pomocy Dota, wyeliminował PikAce'a, członka najbardziej doświadczonego tandemu (Pik–Kosa) w WB. Pik wielokrotnie udowodnił (i robi to cały czas), że zwycięstwo z nim to sztuka dostępna tylko wielkim asom. Następną niespodzianką był awans do wielkiej czwórki Antka. Niestety, musiało dojść też do dyskwalifikacji. Kilku pilotów nie mogło pogodzić życiowych obowiązków z terminami rozgrywania walk, trudno. Tak więc do grupy finalistów awansowali: Antek, Dot, Kosa i Seb.

Oni mieli walczyć o prawo udziału w finale. Pojedynki były niezwykle zacięte. Sądzę, że wiele z nich mogłoby posłużyć jako instruktaż w szkołach pilotażu (tych prawdziwych), a ich bohaterowie mogliby prowadzić szkolenia z walk myśliwskich. Koniec końców okazało się, że najwięcej umiejętności (ale też i szczęścia) mieli Dot i Kosa. Wszyscy czekali z niecierpliwością – kto? Na starcie czekało nawet kilka B-17 w wersji salonka z chętnymi do oglądania tego arcyciekawego widowiska. Obstawiano też zakłady i bukmacherzy mieli pełne ręce roboty. Faworytem był Kosa. Wiadomo, lata doświadczeń, rutyna, precyzyjnie opracowane ataki. Okazało się, że to za mało i – że zacytuje Kosę: „nie wystarczy być >uznanym asem<, jak w każdej dziedzinie życia trzeba nad swoimi umiejętnościami nieustannie pracować, co Dot niewątpliwie czyni i efekty widać wyraźnie". Na koniec moja refleksja – myślę, że warto było zorganizować ten turniej, zabawa była przednia i mimo pewnych zgrzytów dała wszystkim wiele radości. Wielkie podziękowania należą się PikAce'owi za bezinteresowne udostępnienie serwera na zainstalowanie strony turnieju i krytyczne uwagi, które pomogły niedoświadczonym organizatorom. Dziękuję też Macowi – za pełne poświęcenia prowadzenie strony turnieju. Specjalne podziękowania składam na ręce Seba – za wyjątkową sumienność w przestrzeganiu terminów spotkań i wspaniałe raporty. Pozdrawiam wszystkich tuniejowiczów i dziękuję, że wytrwaliście do końca. Do zobaczenia w powietrzu i uważać na 6!

Piotr „Piotrus" Gmurczyk

PS. Padło kilka propozycji zorganizowania turnieju par, toż to dopiero byłyby emocje!!!

Dot vs. Kosa

Witam!

Walka finałowa odbyła się 22 kwietnia w godz. 11:30 – 12:30. By na razie nie zdradzać zbyt wiele, powiem tylko, że po tylu latach gry w WB nie sądziłem, że jeszcze mogę mieć taką tremę przed spotkaniem :))) Spotkali-

śmy się z Dotem na FH, gdzie stwierdził, że ma jakieś problemy z joyem, ale po wstępnych walkach okazało się, że nie przeszkadza mu to wcale w trafianiu w przeciwnika, więc zdecydowaliśmy się walkę rozegrać :–), dalej już było na H2H.

Walka 1: Dot Ki–84 1,5; Kosa Spit V 0

W sumie walka bez dłuższej historii, zanim doszło do strzelania powznosiliśmy i „poszachowalismy" obaj trochę. Potem mój duży błąd – próbując „lead turn" wyszedłem Dotowi prosto pod lufy, nie doceniłem też faktu, że przewaga w zwrotności Spita V nie jest aż tak duża i głównie w poziomie. Ki, zwłaszcza dysponując pewną nadwyżką energii, spokojnie utrzyma się na jego szóstej, przez co najmniej kilka wstępnych manewrów. Dotowi to wystarczyło, aby mnie spokojnie rozstrzelać.

Starcie 2: Dot Ki–84 0; Kosa Spit IX 1,5

Tym razem postawiłem zdecydowanie na EF (walka w pionie – przyp. TopGun), od razu po merge i nabraniu dystansu przeszedłem na wznoszenie, którego nie zamierzałem zakończyć niżej niż na 30 k :–) Co prawda przewaga Spita IX nad Ki jest nieduża w samej prędkości wznoszenia, za to dysponuje on wyższym pułapem. W sumie musiałem climbować (wznosić się – przyp. TopGun) aż do 34kft, zanim Dot zaniechał (z konieczności?) pościgu, potem walka polegała na moich dość ostrożnych (E!) atakach, których Dot unikał, stopniowo schodząc coraz niżej – w końcu znaleźliśmy się na wysokości zerowej. Spudłowałem też w międzyczasie ze dwie dobre okazje na „strzał w przelocie". Pilnowałem bardzo przewagi E (energii), aż do momentu, gdy strzałka paliwomierza była prawie na zerze, wtedy przycisnąłem mocniej, trafiłem kilka razy, nie widziałem jednak momentu śmierci Dota, wydaje mi się, że przeciągnął na małej wysokości (mamrotał coś też niepochlebnie o swoim joystiku ;–)

Starcie 3: Dot Ki–84 1,5; Kosa Spit V 0

Cóż, nie chce mi się za dużo o tej walce pisać. Przebieg bardzo podobny jak w starciu 1, znów mój przedwczesny „lead–turn" i Dot siedzi mi na szóstej (naprawdę nie wiem, skąd to się bierze – może to kwestia tego, że połączenie było za dobre, bez zwyczajowego sekundowego opóźnienia??? Jakoś trzeba to wytłumaczyć :–)))) Po kilku ciasnych unikach wydawało mi się, że jestem już bliski ucieczki (Dot bynajmniej nie oszczędzał amunicji :–), gdy „odszedł" mi ster głębokości. 20 sekund potem radośnie eksplodowałem po spokojnej serii Dota.

Starcie 4: Dot Ki–84 1,5; Kosa Spit V 0

Starcie, które zadecydowało, i o które mam do siebie najwięcej pretensji. Ku zdziwieniu Dota uparłem się przy Spicie V (sam się sobie trochę dziwię :–)) Jak było, tak było (Dot coś znów wspomniał o joyu), w każdym razie po pięciu minutach miałem nad nim sporą przewagę E, zwrotniejszy samolot i zgodnie z wszelkimi regułami gry nie mogłem już tej walki przegrać. A jednak.

Sytuacja 1 – płaskie nurkowanie, jestem około d4 za Dotem, odległość się nie zwiększa – Dot robi małe jinxy (niewielkie uniki – przyp. TopGun) lewo–prawo – góra–dół, no ale generalnie siedzi mi w celowniku..., a ja przymierzam się chyba przez 5 sekund!!!! Dwie serie niecelne, przed trzecią Dot w końcu przewraca się przez skrzydło i schodzi w split–s. Wyciągam w górę zły na siebie jak cholera.

Sytuacja 2 – jesteśmy już dość nisko, moja przewaga E jest po prostu nie do ugryzienia – raz po razie wyciągam w górę w spirali (tzw. „rope a dope") i widzę Dota, który próbuje rozpaczliwie strzelać nawet z d8 przed przeciągnięciem. Nawet zrobił jeden ładny koreczek, 5–6 zwitek tam było ;–)... I co? I nic! Wszystkie okazje marnuję! Teraz myślę, że przez zbytnie asekuranctwo – wystarczyło zamknąć gaz i ostro zawinąć, nie byłoby problemu z usadowieniem się za Ki i solidnym tracking shot.

Sytuacja 3 – Dot jest już niemal nad samą glebą. Kolejnych moich ataków zgrabnie unika – ze względu na bliskość gleby i dużą szybkość wszystkie przestrzeliwuję. W końcu decyduje się – zamykam zupełnie gaz przy ataku, Dot ma trochę altu (wysokości – przyp. TopGun) i wchodzi w split–s, Jestem jednak za szybki. Ciągnę więc lekko do góry, przechodzę na plecy i ciągnę na siebie. Niestety, unik Dota znów jest perfekcyjny, a przyspieszenie Ki robi resztę. Wychodzę z manewru d10 bez E, za Dotem i już się do niego nie zbliżam. On oczywiście powoli przechodzi na wznoszenie. I już wiem, że pozwoliłem się wymknąć zwycięstwu.

Rozstrzygnięcie – wkrótce potem Dot zawraca „dołem" (split–s). Ja, swoim zwyczajem, ciągnę w górę, potem na plecy i próbuję „lead turnu" – trochę niemrawo, musiał mieć prosty strzał 3/4 z przodu. Trafia, odpada mi skrzydło.

Walka finałowa już więc jest rozstrzygnięta.

Starcie 5: Dot Spit V 1,5; Kosa Spit V 0

Już trochę bardziej na luzie, bo wszystko jest jasne. Dogfight, potem seria manewrów w pionie. Dot powoli, acz konsekwentnie powiększa przewagę kątowa (mam wrażenie, że chyba jednak, cwaniak, odgadł, czym polecę, i przewidująco wziął mniej paliwa ;–) W końcu wychodzi mi na ogon i – jak zwykle – nie pudłuje. Tym samym stawia kropkę nad i.

Wynik końcowy – 6:1,5 dla Dota.

Cóż, trzeba by chyba to jakoś podsumować. Jest w tenisie takie powiedzenie – wygrywa ten, kto zrobi mniej błędów. W tym wypadku Dot zrobił ich mniej. I to wszystkie w obronie – w ataku nie mylił się w ogóle, wykazując się przy tym bardzo dobrym okiem. Ja mogę żałować straconych okazji i błędów, ale „jaki wynik, taka prawda" – Dot był dużo lepszy i wygrał w pełni zasłużenie, a walki z nim były dla mnie zdecydowanie najbardziej pamiętnymi ze wszystkich w tym turnieju – obok walk z Wudzią w rundzie wstępnej (walka z Sebkiem to zupełnie inna historia :–))))

Tak więc mamy zwycięzcę, no i jak widać z przebiegu turnieju – nie wystarczy być „uznanym asem". Jak w każdej dziedzinie życia, trzeba nad swoimi umiejętnościami nieustannie pracować. Dot niewątpliwie to czyni i rezultaty tego widać wyraźnie. Tak więc – gratulacje dla zwycięzcy, a innych zachęcam do pójścia w jego ślady :–)))

–Kosa–

KONKURS

W tym numerze znajduje się recenzja ENEMY ENGAGED: COMANCHE VS. HOKUM. Pozwala ona na wstawienie do gry swojej własnej twarzy. Po udanej operacji będzie można chwalić się znajomym zdjęciami siebie za sterami śmigłowca. Redaktor NSS też człowiek, a więc jest próżny. Razem z Gunmanem dokonaliśmy takiej transformacji i teraz zamierzamy pochwalic się naszymi obliczami przed całym światem. Wasze zadanie polega na odgadnięciu, która twarz należy do kogo. Odpowiedzi na kartkach pocztowych proszę przysyłać na adres redakcji: NEW S SERVICE 00–800 Warszawa skr. poczt. 21 z dopiskiem DANGER ZONE. Nagrody, w postaci dwu pudełek z symulatorami, ufundowały firmy IPS CG oraz MIRAGE.

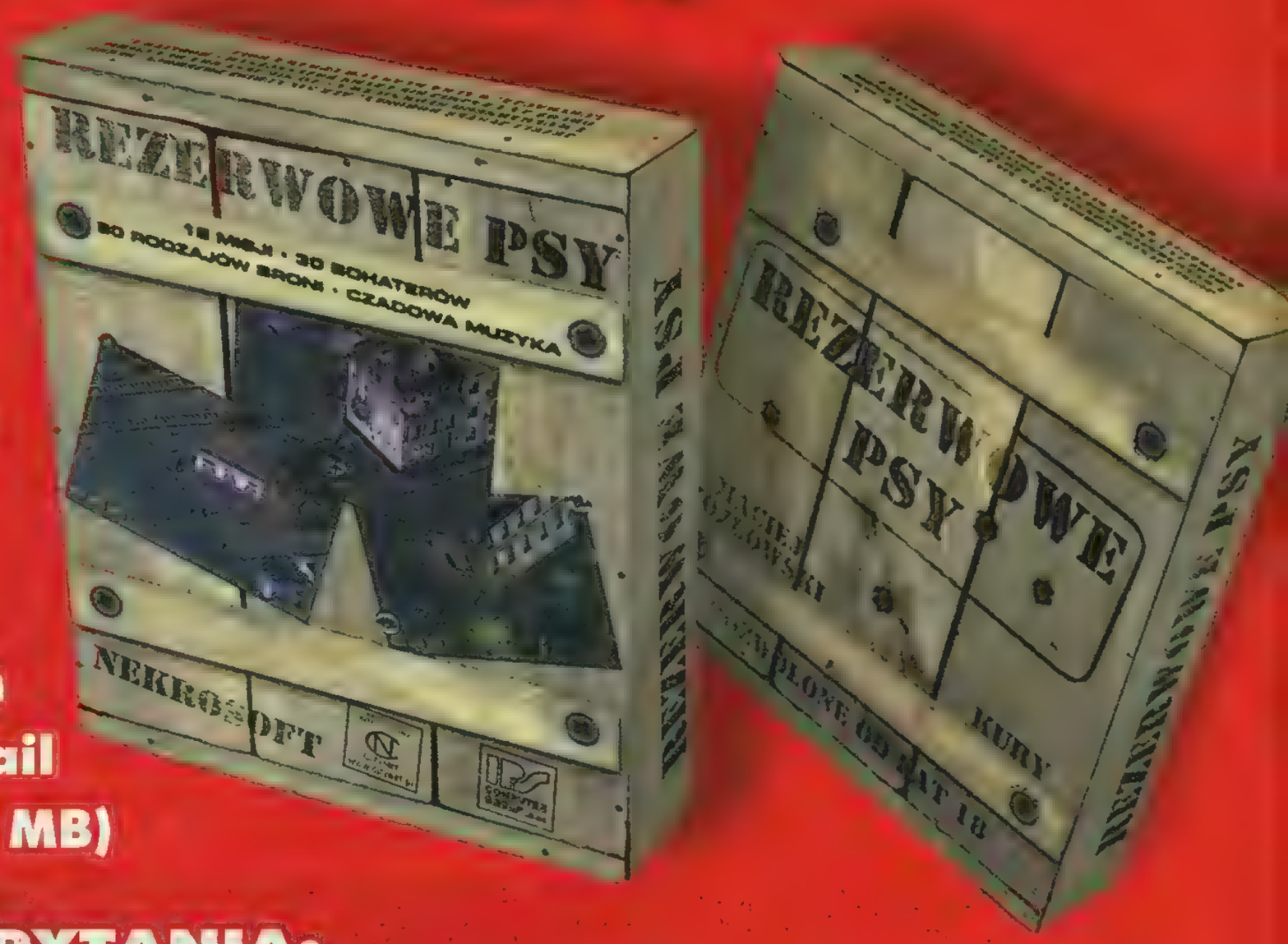
KONKURS REZERWOWE PSY

Redakcja NEW S SERVICE ogłasza konkurs

DO WYGRANIA:

20 gier „REZERWOWE PSY”

80 darmowych kont e-mail (5 MB)



PYTANIA:

1. *Jak nazywa się występujący w grze rzeźnik z Mostaru?*
   a. Emil Kusturica, b. Bielo Dugme, c. Goran Bregowic d. Zeliko Roztanowic.
2. *Podaj nazwisko aktualnego ministra spraw wewnętrznych RP.*
   a. Świtoń, b. Krzaklewski, c. Biernacki d. Lepper.
3. *Na jakich zwierzętach Hannibal przekroczył Alpy?*
   a. lamach, b. słoniach, c. zebrach, d. wielbłądach.

Kartki pocztowe z prawidłowymi odpowiedziami, adresem nadawcy i kuponem konkursowym nadsyłajcie do końca sierpnia pod adresem:

NEW S SERVICE

00-800 Warszawa 66, skr. poczł. 21.

Fundatorami nagród są:

Konkurs REZERWOWE PSY

Wolna Kolumna Czytelników N SS

W tym miesiącu na Wolnej Kolumnie drukujemy coś specjalnego i wyjątkowego! Oto fragment opowiadania znanego polskiego pisarza SF, Eugeniusza Dębskiego, które powstało specjalnie na potrzeby CRIME CITIES i stanowi doskonałe wprowadzenie w świat tej gry.

redakcja@ssonline.com.pl

Droga na Pandemię

Eugeniusz Dębski

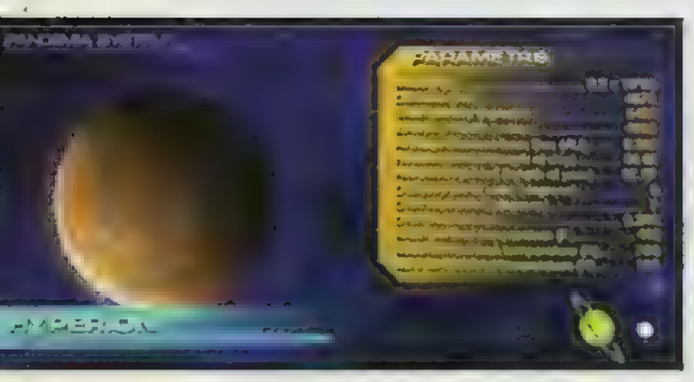
Pociski waliły przede wszystkim w lewe skrzydło frakcji. Joorgen wychylił się zza tarczy odstojnika, nieźle już pokiereszowanej, i krzyknął do Garma:

– Poruczniku! Dostaję namiar, idą sześcioma jednostkami na lewe, ale z tyłu czai się jeszcze dziewięć!

– Co myślisz? – ryknął Garm Tiger, usiłując przekrzyczeć jazgot pocisków moździerzowych i ich głuche „puk" po uderzeniu i wwiercaniu się w podłoże. Nalot zaczął się dwanaście minut temu, mieli jeszcze osiem, zanim zaczną wybuchać lawinowo.

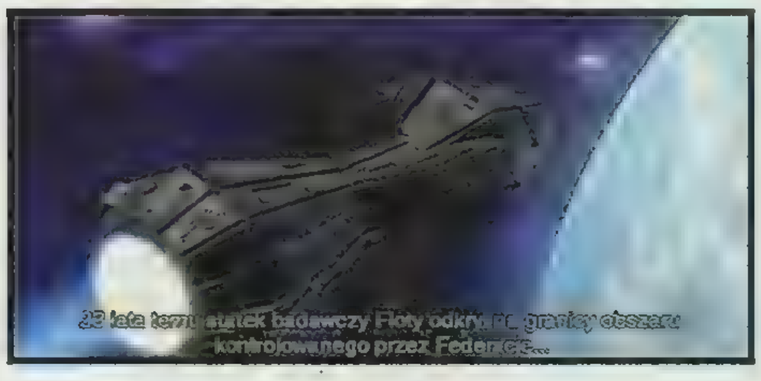
– Kiwają nas?

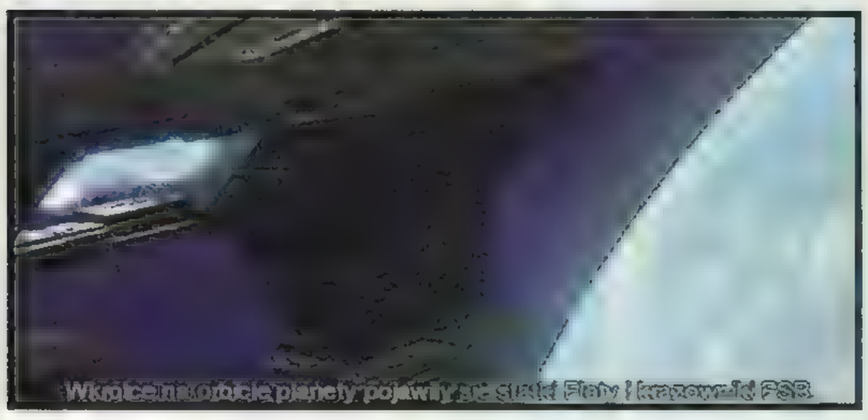
– Jak diabli! – odkrzyknął wesoło Joorgen. – Oddam żołd, jeśli nie uderzą w prawe.



– Przecież ty już nie masz żołdu! – usłyszeli w słuchowych polipach, zakleszczonych w uszach. – Przegrałeś, paskudo, do mnie...

Jeden z pocisków upadł kilka kroków od porucznika. Zamarli wszyscy. Co któryś z kretów miał zainstalowaną pluskwę lokalizującą i najmniejsze poruszenie, przekazane drganiami gruntu, dochodziło do przeciwnika. Telstar wysunął się z okopu i na czubkach palców dłoni i stóp, zręcznie jak jaszczurka grillowa, przemknął nad otwór w podłożu, ułożył na nim odbezpieczony granat i równie zręcznie i bezgłośnie pomknął z powrotem. Jego uśmiechnięta twarz znajdowała się o dwie stopy od obiektywu Garma, gdy nagle potknął się i uderzył piersią o zryty pociskami i spopielony laserowymi biczami grunt.





Wkrótce na orbicie planety pojawią się statki Floty i krążowniki ZSB.

Porucznik odepchnął wizjer i już zamierzał wysunąć się nad przedpiersie, gdy wybuchł ułożony nad zapluskwionym pociskiem granat. Pół sekundy wcześniej Cider wrzasnął:

– Trafili go!

Tiger już opadał z powrotem. Sam zrozumiał, że Telstar nie opadłby na ziemię nawet pod naciskiem czołgu. Musiał dostać od snajpera wroga. Zwalił się na dno okopu, popatrzył w lewo i prawo. Zostało ich siedmiu. Dobra, każdy obsługuje dwie jednostki, Joorgen – trzy. Do tego jeszcze niemal setka jednostek samostrzelnych, ale autonomy były czułe i wrażliwe. Były łatane od dwóch tygodni, klecone byle jak, byle szybciej, byle więcej luf i gardzieli ślepiło w stronę N–W–W. Niektóre działały wbrew logice, nauce, fizyce, tak że żołnierze dobrodusznie kpili z nich – „To nieprawda, że nie mają niezależnych umysłów. Mają, tylko że to mózgi naszych sztabowców".

– Poruczniku? Poruczniku! Idą.

Tiger przylgnął okiem do okularu, jednocześnie wymacał palcami zzipowany taster: uruchamiał resekcję pola minowego, przywoływał jedyny zdolny do poruszania śmigieł, w którym od biedy zmieszczą się wszyscy, i jednocześnie przywoływał w sposób ostateczny siły posiłkowe.

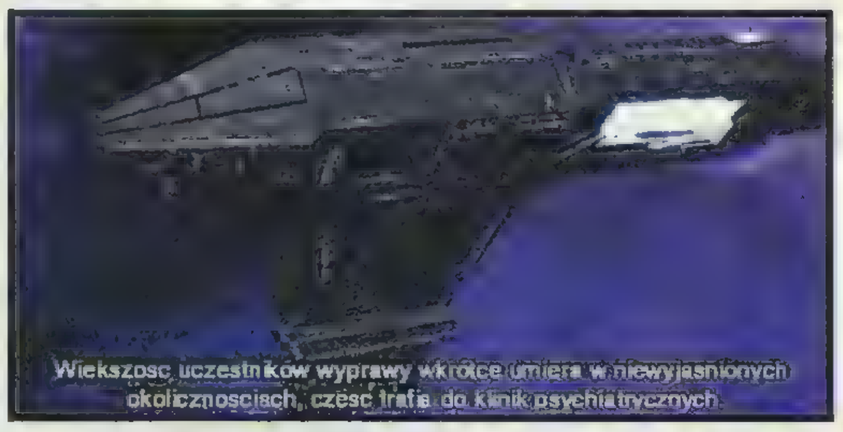
Przed oczami rozkwitło pole, po którym wolno sunęły potworne kolosy Garhanów. Niezawodne, niezależne i niemal niezniszczalne ruchome twierdze, na które ani ludzie Tigera, ani inne jednostki Federacji Ziemskiej nie miały broni prócz anihilatorów, a tych tu nie było.

– No? – syknął ktoś z tyłu. Ktoś, kto nie chciał tu umierać. Pewnie wszyscy.

– Idą... – mruknął porucznik.

Nikt się nie odezwał, ale milczenie gniotło mocniej niż opadła na plecy pokrywa bunkra. Garm Tiger patrzył jeszcze przez dwie sekundy.

– Dobra – powiedział. – Walimy całą siłą w lewe skrzydło, przyjmujemy, że te z prawej to mimety.



Większość uczestników wyprawy wkrótce umiera w niewyjaśnionych okolicznościach, część trafia do klinik psychiatrycznych.

Nie mamy wątpliwości, że Świetliste Zastępy Oczyszczenia to określenie inwazji, które nie moglibyśmy się w żaden sposób przeciwstawić.

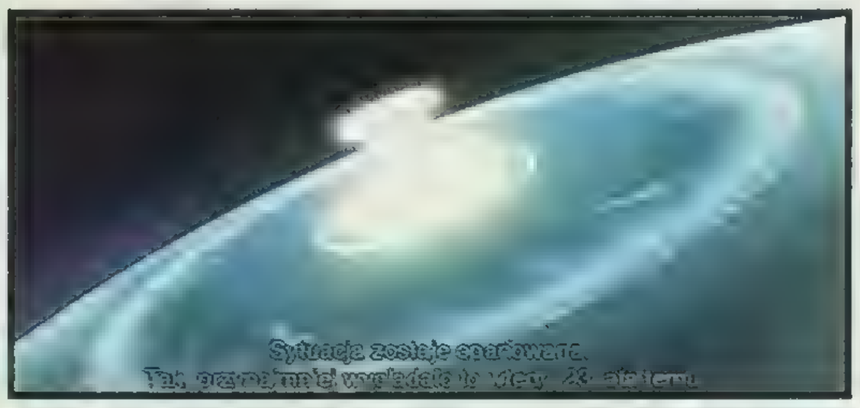
Odpowiedziała mu gorączkowa krzątanina. Cała szóstka gorączkowo ustawiała celowniki, testowała broń i usiłowała w ostatniej chwili tchnąć ducha w uszkodzony lub wręcz martwy sprzęt.

– Ognia! – syknął Garm.

Na przedpolu rozpętało się piekło, wszystko, co mogło rzygnąć ołowiem, teflonem, strugą ognia, promieniem fazera i lasera, uczyniło to. Żołnierze wychylili się z okopu i walili z osobistej broni. Trwało to kilka sekund, później kilka luf zamarło, potem kaszlnął któryś z laserów, zacięła się jakaś taśma. Cisza wygrzebywała dla siebie coraz to nowe połacie wojny.

– Poruczni...

Niemrawe stadko granatów dopadło okopu. Dwa wybuchły nadzwyczaj celnie – nad zeszkliwioną szczeliną.



Sytuacja zostaje opanowana.
Tak, przynajmniej wygląda to przez 23 lata...

Tiger runął na plecy, za załom. Głośny huk zamazał bębenki słuchowe, w nozdrza uderzył kwaśno–gorzki zapach spalonego pirożelu i jeszcze czegoś... Mokrego, prażonego mięsa.

Ale to już nie Twoje zmartwienie, poruczniku Tiger...

Zza załomu okopu wypełzł Luc. Miał szeroko otwarte oczy i coś wrzeszczał, ale Noftygare go nie słyszał. Dopiero po kilku uderzeniach nasadą dłoni w ucho dotarło do niego, co wrzeszczy Luc.

– Wykiwali nas! Wykiwali... To tylko stado mimet!!!

Porucznik rzucił się do przedpiersia okopu. Teraz widział, że pociski spokojnie przechodzą przez arcopowe pancerze Garhanów i nie zbaczając szybują dalej. Szarpnął się i popatrzył w lewo i do tyłu.

Były tu. Już niemal wisiały nad nimi. Nie do powstrzymania. Nie do zniszczenia. Odsunął się i zwalił na dno okopu. Luc przypełzł do niego i oparł się plecami o przeciwległy gładką ścianę transzei.

– No i co, poruczniku?

– Się wie – odpowiedział po chwili Tiger.

– Biała flaga? – zapytał z nadzieją Luc.

Garm zmierzył go zmęczonym spojrzeniem.

– Jak chcesz... – mruknął w końcu. – Ale nie tu. Zasuwaj trochę dalej ode mnie.

– Panie poruczniku?..

– Powiedziałem: dalej ode mnie!

– To absurd!

– Nie. To wojna.

Nagle nad głową rozległ się upiorny chrzęst. Pocisk z jaeggera przemknął nad okopem i, zwęszywszy żywy żer, zaczął zawracać. Luc poderwał się i pognał na czworaka za załom okopu. Porucznik Garm Tiger ułożył się na boku i zasłonił ramionami uszy. Potem podkurczył nogi i w pozycji płodowej czekał na eksplozję.

Wcale nie chciał jej usłyszeć.

I kiedy nastąpiła – nie usłyszał jej. Po prostu huk był tak mocny, że filtry akustyczne zrejterowały i przerażony mózg wyłączył się. Jeszcze zanim zwaliła się na niego lawina gruntu, żelaza, broni i ciał...

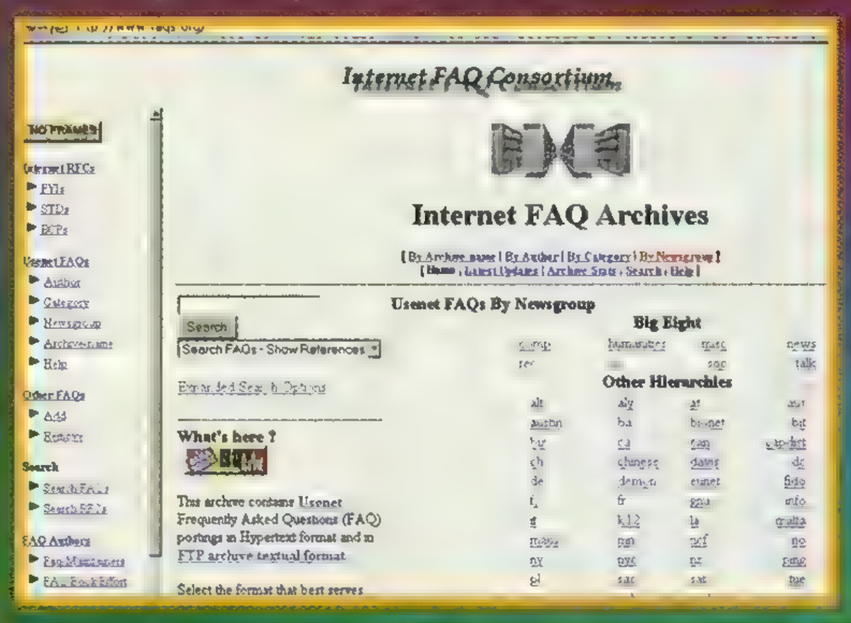
News

http://www.faqs.org

Na tej witrynie znajdziecie bibliotekę zawierającą dziesiątki (jeśli nie setki) plików FAQ (Frequently Asked Questions) na praktycznie dowolny temat. Jest to dobre miejsce, by rozpocząć poszukiwania wybranej informacji – jeżeli nawet nie znajdziesz tego, czego szukałeś, to z pewnością natkniesz się na mnóstwo odsyłaczy na inne witryny. Strona www.faqs.org współpracuje ze specjalnie przygotowaną bazą danych, więc bardzo łatwo możesz odszukać interesujące Cię pliki – w zależności od potrzeb możesz je segregować tematycznie, alfabetycznie lub kategoriami. Ponadto jeżeli jesteś twórcą interesującego pliku FAQ, to możesz go zamieścić na witrynie.

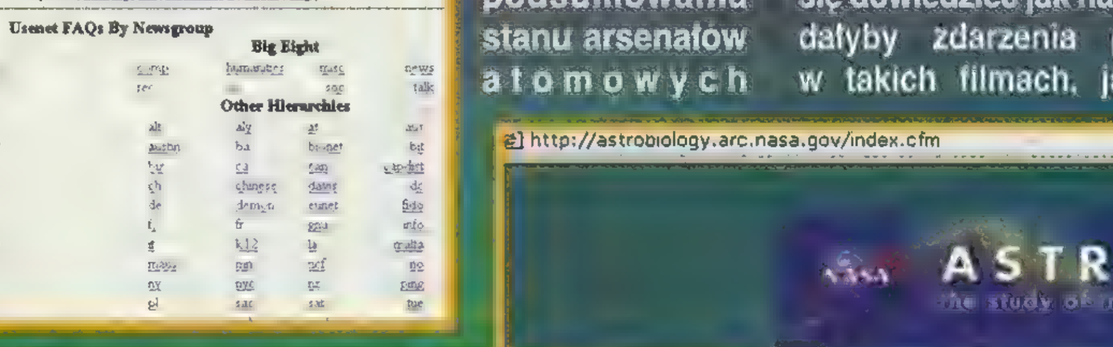
http://ai.iit.nrc.ca

Strona Instytutu Informacji i Technologii, który zajmuje się między innymi badaniami nad sztuczną inteligencją. Wszyscy zainteresowani tematem znajdą tu wszelkie dane dotyczące prac nad SI: od opisów projektów, poprzez archiwa z list dyskusyjnych i spisy literatury, kończąc na artykułach z różnych czasopism i oczywiście spisie linków do innych stron o podobnej tematyce. Ponadto z witryny tej można ściągnąć interesujące programy, dające pojęcie o zaawansowaniu prac nad AI. Jeżeli ktoś zapragnie, po przestudiowaniu materiałów na stronie, zapisać się na którąś z licznych grup dyskusyjnych, może to bez problemu zrobić, korzystając z adresów i formularzy.

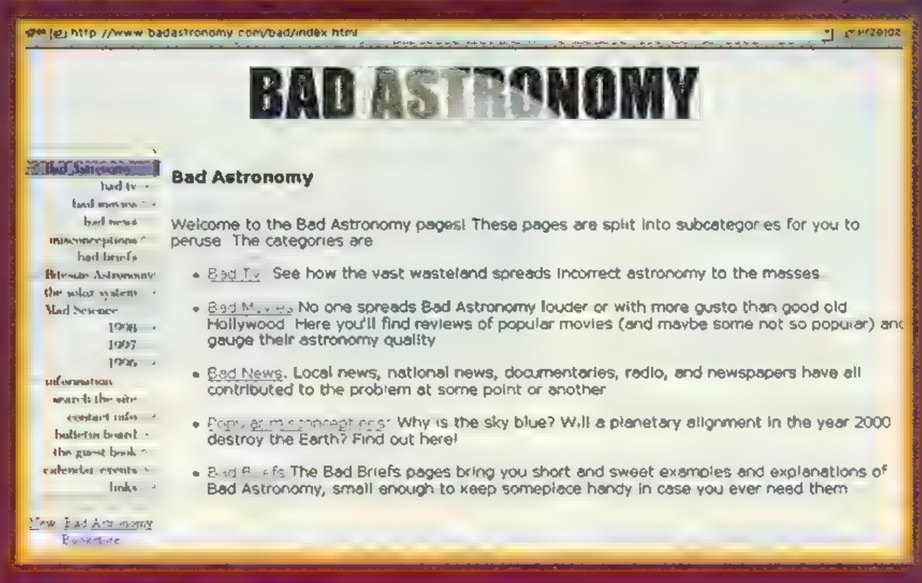


http://astrobiology.arc.nasa.gov

Astrobiologia jest dość dziwną dziedziną naukową, dysponuje bowiem bardzo jednostronnymi danymi. Zajmuje się badaniem życia w kosmosie, którego jedynymi jak na razie przedstawicielami są organizmy ziemskie. Witryna utrzymywana jest przez naukowców z NASA. Znajdziecie na niej najnowsze wieści na temat badań nad poszukiwaniami organicznych form życia w naszym Układzie Słonecznym, w szczególności na Marsie, Europie i Tytanie. Są na niej również bardzo ciekawe materiały na temat nowo odkrytych bakterii, potrafiących przetrwać ekstremalne warunki zewnętrze oraz wiele innych pasjonujących materiałów, dotyczących zarówno astronomii, jak i biologii.



http://www.cdi.org/issues/nukef&f/database/nukestab.html



http://www.badastronomy.com

Strona prowadzona jest przez astronoma, zawiera zaś (między innymi) artykuły oceniające filmy s–f, które ostatnio pojawiły się na naszych ekranach. Autor bezlitośnie wytyka filmowcom wszystkie niedorzeczności i sprzeczności fizyczne, wszelkie nieścisłości i hollywoodzkie wymysły. Niewykluczone, że przeczytanie takiego artykułu popsuje wam przyjemność z oglądania filmu, ale niewątpliwie warto się dowiedzieć jak naprawdę wyglądałyby zdarzenia przedstawione w takich filmach, jak „Armageddon" czy „Deep Impact". Oprócz materiałów na temat filmów na witrynie znajdziecie również sprostowania niepoprawnych artykułów prasowych na tematy astronomiczne oraz wiele innych materiałów.

http://www.arab.net/egypt

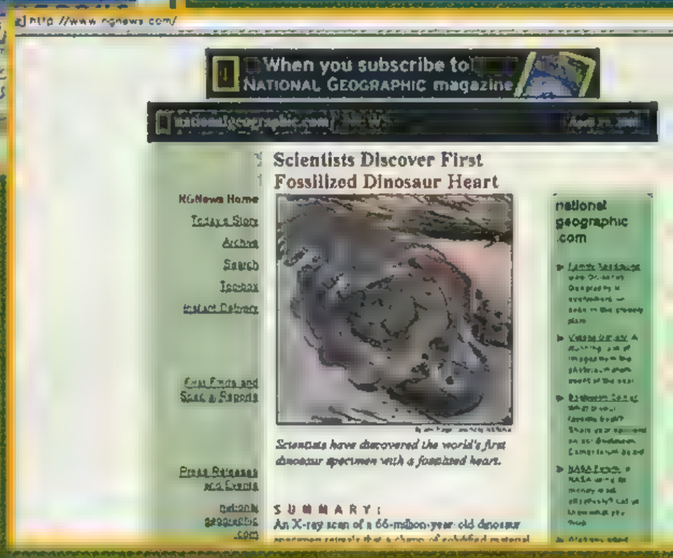
Serwer arab.net zawiera, jak sama nazwa wskazuje, witryny dotyczące krajów arabskich. Ta umieszczona pod powyższym adresem dotyczy Egiptu, niewątpliwie jednego z najciekawszych krajów świata. Znajdziecie tu fachowe artykuły na temat historii Egiptu (zarówno starożytnego, jak i nowożytnego), jego państw posiadających tego typu broń. Dane są bardzo precyzyjne, gdyż podaje się tu rodzaje używanych głowic, środków przenoszenia, i inne drobiazgi, takie jak siła uderzenia i liczba wyprodukowanych głowic danego typu. Dostępna jest również encyklopedia, w której możemy poczytać sobie o różnych typach broni jądrowej, zarówno strategicznej, jak i taktycznej. Ciekawe są również raporty na temat stanu prac

http://www.extremescience.com

To strona, na której zamieszczane są artykuły na temat technicznych i przyrodniczych rekordów. Znajdziemy tu krótkie i treściwe informacje o takich fenomenach, jak: najbardziej jadowite zwierzę, największa fala tsunami, najwyższa góra, największe urządzenie poruszające się po powierzchni Ziemi, i tym podobne. Artykuły są napisane lekkim i przystępnym językiem, więc nawet osoby znające słabo angielski powinny dać sobie radę. Witryna zawiera również artykuły na temat najnowszych odkryć naukowych i osiągnięć technicznych.

http://www.ngnews.com

Magazyn „National Geographic" zawiera niezwykle interesujące artykuły oraz niepowtarzalne zdjęcia, lecz ma też, niestety, jedną wadę – jest drogi. Jeżeli nie stać Cię na kupno NG w oryginale, zawsze możesz za darmo dowiedzieć się ciekawych rzeczy na internetowych stronach magazynu.



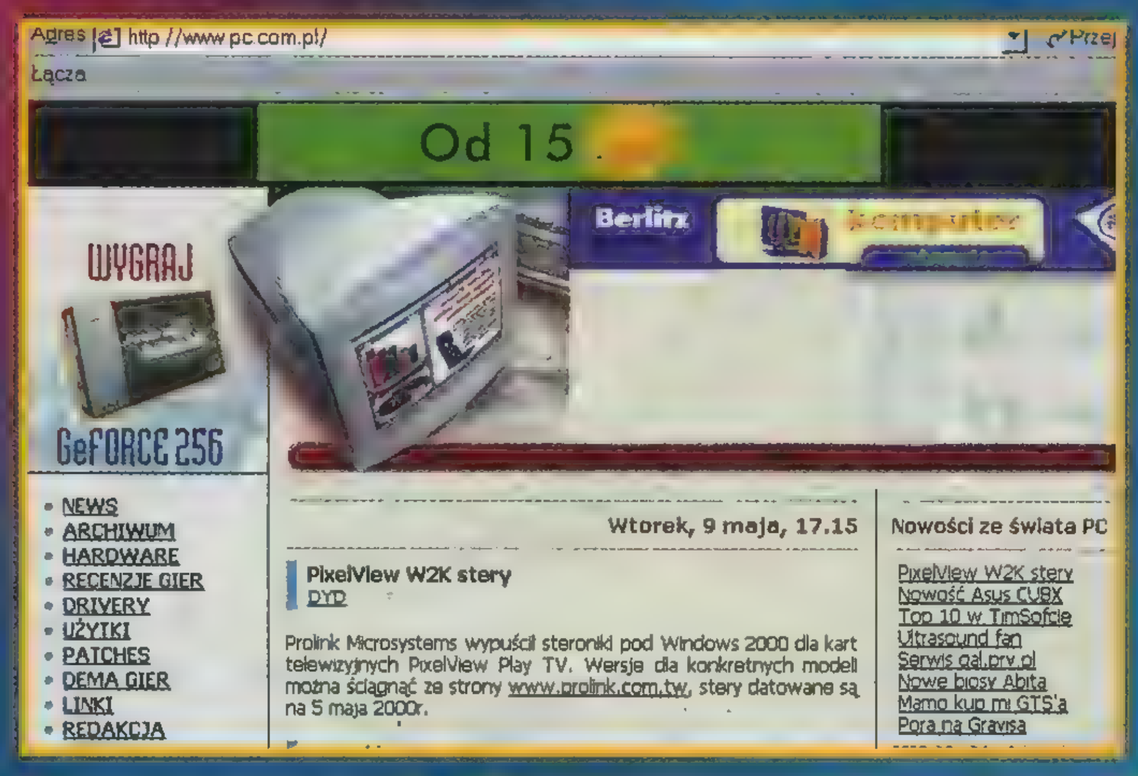
Witryna jest bardzo estetyczna, a zawiera głównie artykuły, które nie ukazały się w druku. Każdego dnia zamieszczane są na niej nowe materiały, między innymi „Today's Story", czyli temat dnia – obszerny, dobrze zilustrowany artykuł.

cybernet

WWW

Opisy sprzętu komputerowego już dawno przestały być domeną pism drukowanych na papierze. Internet sprawnie dostarcza najnowszych informacji. To właśnie witryny opisujące hardware mają jako pierwsze najnowszy sprzęt i wyprzedzają gazety w publikacji wyników testów. Nic w tym dziwnego. Opisy internetowe mogą być (i są!) szybciej odbierane niż ich papierowe odpowiedniki, a grono ich odbiorców bardzo szybko się powiększa.

PC.COM.PL
http://www.pc.com.pl/



Bardzo dobrze zrobiona strona, której przejrzysta szata graficzna szybko przykuwa wzrok. Częste aktualizacje newsow oraz ich wysoki poziom to powody wysokiej popularnosci tej witryny. Możemy stąd ściągnąć najnowsze patche, sterowniki, użyteczne programiki oraz dema gier. Do dyspozycji jest dział hardware'owy, w którym znajdują się testy naprawdę słusznej porcji sprzętu. Wyniki testów okraszone są dużą liczbą screenów, a tabelki z wynikami także stoją na wysokim poziomie. Na stronie mamy też dział „Giełda", dzięki któremu możemy „opylić" lub nabyć jakiś sprzęt. Podsumowując, muszę stwierdzić, że zdecydowanie plasuje się w czołówce!

Ocena: 8

BENCHMARK 3D
http://www.benchmark.ceti.com.pl/

BENCHMARK 3D to jedna z pierwszych witryn na poważnie podejmujących temat sprzętu komputerowego. Jej wystrój nie budzi zastrzeżeń, newsy także stoją na profesjonalnym poziomie. Oczywiscie nie brakuje tu też patchy, driverów oraz programów testujących wydajność podzespołów komputera. Byłaby to zupełnie przeciętna strona, gdyby nie obszerny dział bardzo dobrych testów sprzętu oraz kilka innych ciekawych kategorii. Zacznijmy od działu „Wyniki". Możemy w nim przejrzeć naprawdę sporą liczbę wyników testów przeprowadzonych na różnych progsach, przesyłanych przez czytelników witryny – pomysł godny naśladowania! W razie jakichś problemów z naszym ukochanym kompem możemy napisać po pomoc do działu „Porady". Natomiast w dziale „Opinie" możemy przeczytać wrażenia z użytkowania jakiegoś hardware'u, relacjonowane przez ludzi z całej Polski! Strona posiada też rozbudowany dział „Artykuły", w którym oprócz ww. recenzji znaleźć możemy opracowania pomocne w konfiguracji sprzętu oraz artykuły opisujące zagadnienia czysto techniczne, związane z hardware'em. Podsumowując, mogę powiedzieć, że BENCHMARK 3D to profesjonalna i zdecydowanie godna polecenia witryna!

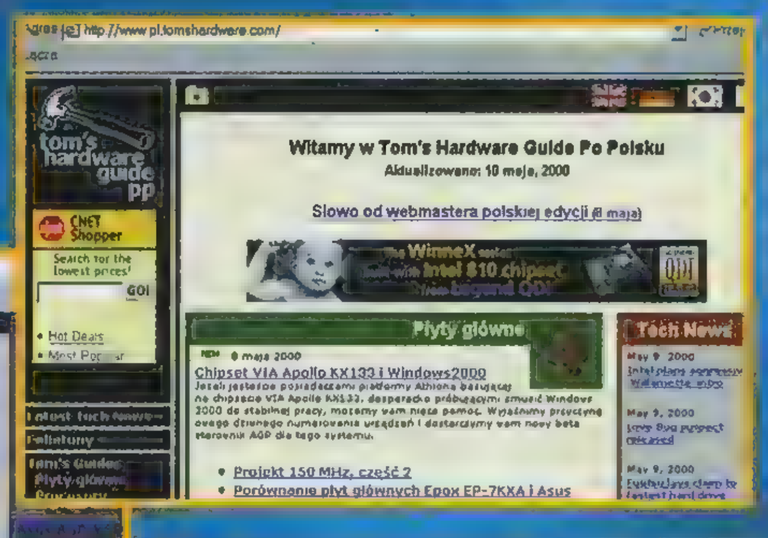
Ocena: 7

KAKTUS
http://kaktus.punkt.pl/

KAKTUS – Alternatywny Serwis Informacyjny – to kolejna świetna witryna, pod niektórymi względami nawet lepsza od PC.COM.PL! To skarbnica driverow, patchów, dem oraz wszelkiego rodzaju użytków. Do tego szybki FTP i dobry „Newsroom". Szata graficzna jest przejrzysta i bardzo przyjemna! Można też prowadzić rozmowy w chat-roomie oraz handlować sprzętem na giełdzie internetowej. Ciekawym pomysłem jest zamieszczenie w dziale „Hardware" zbioru opisow sprzętu testowanego przez witryny zachodnie. KAKTUS rzadko zajmuje się testami, ale jak już dorwie się do jakiegos akceleratora, to dobrze go przemagluje. Ogólnie rzecz biorąc, gdyby strona ta zamieszczała więcej testów sprzętu, to wyszłoby jej to bardzo na zdrowie.

Ocena: 7+

Pl.Tomshardware
http://www.pl.tomshardware.com/



Polska edycja jednej z najlepszych zachodnich witryn sprzętowych, praktycznie niczym nie rożni się od oryginału. No, może poza jednym – wszystkie wysoce profesjonalne teksty Toma możemy przeczytac w naszym ojczystym języku. Tłumaczenia są bardzo dobre, choć pojawiają się z kilkudniowym opóźnieniem w stosunku do zachodniej edycji. Ale jest to ze wszech miar zrozumiałe, bo taka praca zajmuje przecież trochę czasu... Jednak po dłuższym kontakcie z tą stroną możemy być nieco rozczarowani. Dlaczego newsy nie są tłumaczone na język polski? Przecież nie mają dużej objętości i można by je tłumaczyc w miarę szybko, zamieszczając np. z jednodniowym poślizgiem. Jednak i bez newsów po polsku strona ta zdecydowanie zasługuje na uwagę. Mogę tylko pochwalić pomysłodawcę edycji polskiej wersji strony Toma oraz życzyć sobie, by powstawało więcej tego typu tłumaczeń zachodnich witryn.

Ocena: 6

HCP
http://hardware.com.pl/

Internetowy serwis informacyjny HCP to rozbudowana witryna, zajmująca się nie tylko sprzętem komputerowym, ale także zagadnieniami związanymi z grami, Internetem, multimediami i telekomunikacją. Strona ta ma na razie tylko charakter informacyjny, nie ma testów sprzętu ani też możliwości ściągnięcia żadnych plików, ale newsy sprzętowe są dobrze przygotowane i przedstawione. Szata graficzna przeciętna. Ogólnie rzecz biorąc, HCP to średnia witryna, z którą jednak można wiązać nadzieje, bo dopiero rozkręca się po długim okresie zawieszenia działalności.

Ocena: 5+

AMD3Dnow!
http://amd.iq.pl/index.shtml

AMD3Dnow! to strona poświęcona przede wszystkim firmie AMD i jej produktom, zawiera też testy porownawcze procesorów AMD z konkurencyjnymi układami oraz testy akceleratorów graficznych. W dziale „Hardware" jest sporo poradników, niekoniecznie do produktów AMD. „Specyfikacje" umożliwiają poznanie szczegółów. Szata graficzna strony jest naprawdę ciekawa i przyciągająca spojrzenie. Jest to dobry serwis, jednak nie wyróżnia się niczym szczególnym.

Ocena: 5

HuNteroS

Aurora

Możecie mi wierzyć lub nie, ale gdy zwiedzałem Wielki Kanion w Arizonie, dostrzegłem przelatujący nade mną dziwny samolot – znam się trochę na tym, więc wiem, że nasz kraj nie produkuje takich maszyn. Był piękny, letni wieczor, gdzieś między piątą a szóstą po południu. Dźwięk silników był dziwny, przypominający darcie materiału, a na niebie zostawał za samolotem jakiś ślad, przypominający wyglądem linę pełną węzłów. Obok mnie stali ludzie i próbowali filmować samolot, ale ten znikł za horyzontem równie szybko, jak się pojawił.

Chu Martens, turysta

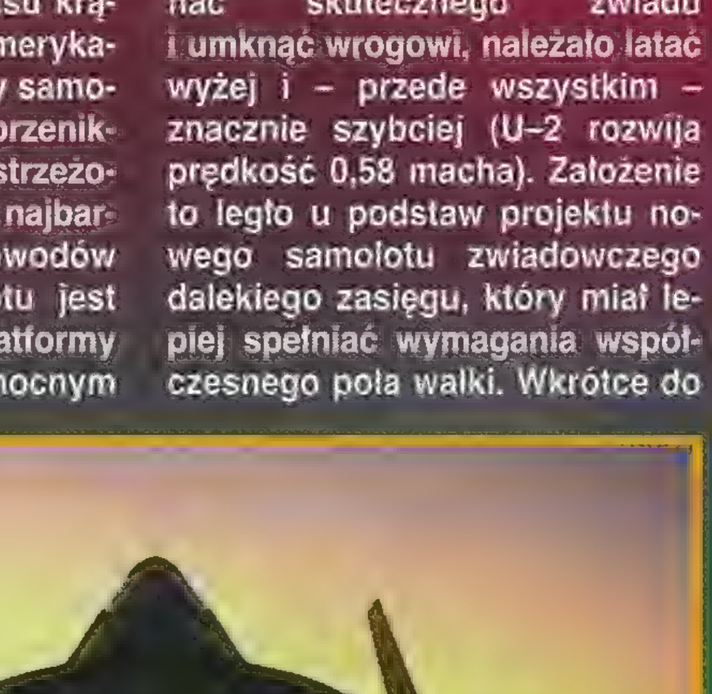
Nasze radary wykryły szybko poruszający się cel hipersoniczny o zmiennej prędkości od 3 do 6 machów, przelatujący nad bazą RAF w Szkocji, w pobliżu zatoki Kintyre. Wydarzenie to miało miejsce w listopadzie 1991 i – ponownie – w styczniu 1992.

Z raportu brytyjskich sił powietrznych RAF

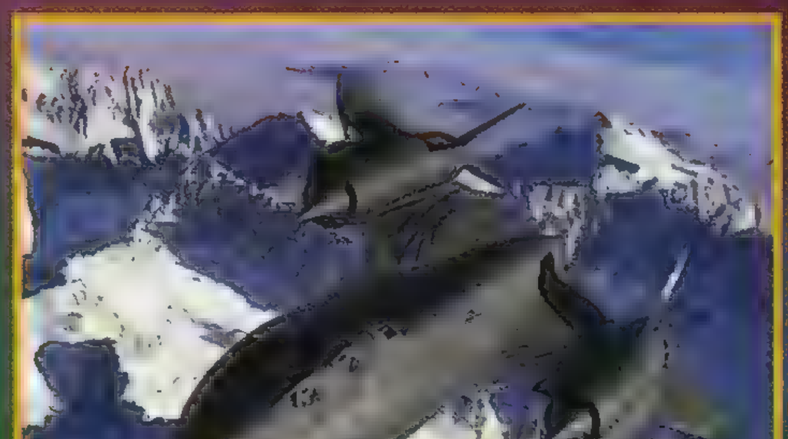
■■■

Od jakiegoś już czasu krążą pogłoski, że Amerykanie posiadają tajny samolot szpiegowski, zdolny przeniknąć nad najsilniej nawet strzeżony teren wroga. Jednym z najbardziej przekonujących dowodów istnienia takiego samolotu jest relacja pracownika platformy wiertniczej na Morzu Północnym z sierpnia 1989, który widział przelatujący w pobliżu tajemniczy obiekt. W wielu rejonach USA czujniki geologiczne odnotowały także „trzęsienia nieba", słyszane we wczesnych latach 90. w okolicach Los Angeles. Ów tajemniczy samolot, którego istnienie regularnie negowane jest przez oficjalne władze, określany jest mianem „Aurora".

Czym jest Aurora i jakie są jej zadania? Aby to zrozumieć, musimy zagłębić się nieco w historię. Na początku lat 60. nad Związkiem Radzieckim zestrzelony zostaje amerykański samolot szpiegowski U–2. Jego pilotowi udało się przeżyć katastrofę, lecz został schwytany przez Rosjan i osądzony podczas propagandowego procesu, który roztrąbiono na cały świat. To była gorzka nauczka dla amerykańskich wojskowych, dufnych w swe „latające cudeńka" – do tej pory nawet nie dopuszczali myśli, że przeciwnik dysponuje rakietami zdolnymi strącić samolot lecący na wysokości dwudziestu kilometrów! Zatem, aby dokonać skutecznego zwiadu i umknąć wrogowi, należało latać wyżej i – przede wszystkim – znacznie szybciej (U–2 rozwija prędkość 0,58 macha). Założenie to legło u podstaw projektu nowego samolotu zwiadowczego dalekiego zasięgu, który miał lepiej spełniać wymagania współczesnego pola walki. Wkrótce do służby wprowadzono samolot SR 71 (oznaczenie kodowe „Blackbird"), mogący latać na wysokości ponad dwudziestu pięciu kilometrów z szybkością 3,2 macha. Maszyna ta, ważąca ponad trzydzieści ton, była bardzo kosztowna w utrzymaniu (zużywała tyle paliwa, co dziesięć U–2), lecz korzyści z jej posiadania były bezcenne. Aby uświadomić sobie różnicę między starym i nowym sprzętem, posłużmy się przykładem. Wyobraź sobie, że U–2 startuje z Egiptu, mając za zadanie spenetrować podejrzany rejon Iraku. W tym samym czasie z Londynu startuje SR 71 z identyczną misją – maszyna wykonuje zadanie i ląduje w macierzystej bazie, zanim U–2 w ogóle dotrze do rejonu zadania, w dodatku robiąc zdjęcia terenu o co najmniej pięciokrotnie większej powierzchni. Aby osiągnąć podobne wyniki, warto było utrzymywać nawet tak drogie zabawki! Blackbird miał jednak jeszcze jedną ważną cechę, której nie uwzględnili inżynierowie i planiści – nieprawdopodobne szczęście. Według wszelkich dostępnych danych ani jeden SR 71 nie został zestrzelony przez wroga, i w trakcie wykonywania zadania nie zginął żaden jego pilot, choć samoloty te przeszły kilkanaście różnych wypadków – chyba najgroźniejszym z nich był wybuch rosyjskiej rakiety przeciwlotniczej tuż za ogonem Blackbirda, pędzącego podczas wykonywania jednej z misji szpiegowskich. Eksplozja była tak silna, że niewiele brakowało, by samolot złamał się na pół (czynnikiem usztywniającym konstrukcję jest tu paliwo, odpowiednio rozmieszczone w kadłubie, a w tej fazie lotu, w głębi terytorium ZSRR, zbiorniki były już w połowie opróżnione); mocno uszkodzona maszyna z trudem dowlokła się do pierwszej z brzegu sojuszniczej bazy. Warto chyba wspomnieć o polskim epizodzie związanym z SR 71. Otóż w latach siedemdziesiątych miała miejsce dość kuriozalna sytuacja, gdy nasze samoloty MIG–21 przejęły od enerdowskich sił powietrznych pościg za SR 71, kierującym się, wzdłuż wybrzeża Bałtyku, w stronę Litwy. I choć nasze maszyny grzały pełnym ciągiem, Blackbird po prostu dodał gazu i pomknął na wschód jak strzała, zostawiając pościg daleko w tyle...

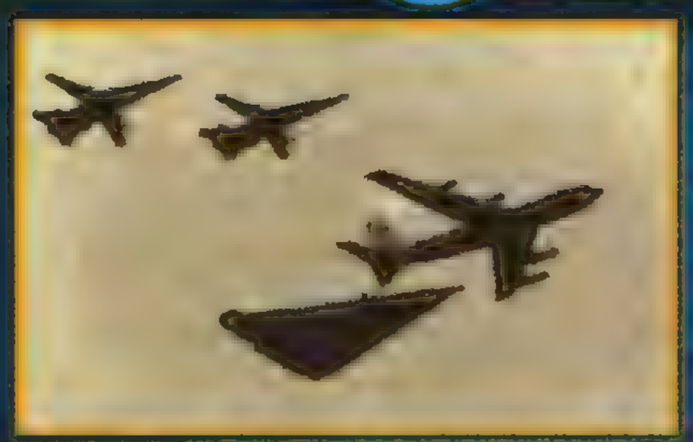


Czyżby ślad Aurory?



SR-71 Blackbird to już historia...

cybernet



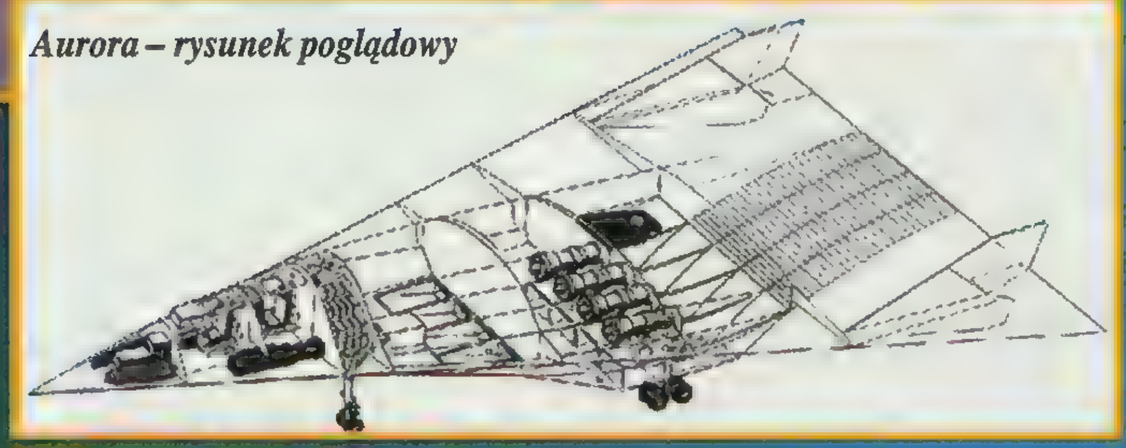
Tajemniczy samolot tankuje w powietrzu

– szpieg XXI wieku?

Czy Siły Powietrzne USA (USAF) lub jedna z amerykańskich organizacji wywiadowczych posiadają tajny supersamolot, zdolny latać z sześciokrotną prędkością dźwięku? Liczne poszlaki dają wystarczającą podstawę, by na to pytanie odpowiedzieć twierdząco...

6 marca 1990 roku odbyła się ceremonia zakończenia służby przez te samoloty – powodem tej decyzji była rzekomo chęć zaoszczędzenia ok. 300 mln dolarów rocznie na kosztach utrzymania floty dwudziestu Blackbirdów. Wedle oficjalnej wersji zadania szpiegowskie tych samolotów przejąć miała nowa generacja satelitów wojskowych. Niestety, tłumaczenie to po prostu nie trzyma się kupy, gdyż zwiad satelitarny nastręcza wiele problemów. Po pierwsze, satelity poruszają się po z góry określonych orbitach, można więc zestrzelić je rakietą balistyczną lub odpowiednio zamaskować niewygodny obiekt na Ziemi (wykorzystywali to często Rosjanie, o określonych porach doby wytaczając z hangarów – w celu dezorientacji przeciwnika – różne pseudotajne obiekty, które później fotografowały przelatujące nad nimi amerykańskie satelity). Po drugie, można co prawda zmienić orbitę niektórych satelitów, dysponujących własnym napędem, ale ze względu na szczupły zapas paliwa czyni się rzadko i na niewielką skalę. Dobry samolot szpiegowski, latający poza zasięgiem jakiejkolwiek broni przeciwnika, to marzenie każdej armii, trudno więc przypuszczać, by Amerykanie dobrowolnie zrezygnowali z tak cennej broni, pozostawiając Blackbirda bez „następcy". Co ciekawe, USAF bez słowa sprzeciwu pogodziły się z zakończeniem programu SR 71, choć wcześniej zażarcie broniły przed odesłaniem do łamusa nawet najbardziej niewydarzone latadła! Czyżby więc zaproponowano im jeszcze ciekawszą, bardziej futurystyczną „zabawkę"? W świetle powyższych faktów nietrudno wysnuć wniosek, że potajemne prace nad Aurorą to naturalna konsekwencja dyskretnego zniknięcia SR 71.

Aurora – rysunek poglądowy



Przygotowanie całkiem nowego samolotu (od wstępnych prac studialnych po rozpoczęcie produkcji seryjnej) trwać może nawet ponad dziesięć lat (tak było z „niewidzialnymi" B–2 i F–117), dlatego Aurora wciąż jest utajniona. Według analityka wojskowego Wolfganga Demischa oblatanie nowego samolotu nastąpiło w 1989, zaś do stałej służby operacyjnej wszedł on w 1995. Można jedynie spekulować, że jedną z przyczyn przygotowania nowego samolotu szpiegowskiego, mógł być – zapoczątkowany pod koniec lat 70. – gwałtowny rozwój nowej generacji rosyjskich systemów przeciwlotniczych, które byłyby już w stanie poradzić sobie z Blackbirdem (rakiety przeciwlotnicze wystrzeliwane z najnowszego rosyjskiego kompleksu przeciwlotniczego S–400 mają zasięg 350 km i w swej kategorii uznawane są za najlepsze na świecie). Ocenia się, że Aurora może lecieć na wysokości ponad 40 km z prędkością 6 machów (czyli dwukrotnie szybciej niż pocisk karabinowy – trasę z Warszawy do Radomia pokonałaby w pięćdziesiąt kilka sekund!) i – mimo znaczących postępów w rozwoju broni przeciwlotniczej – wciąż jest nieosiągalna dla (potencjalnego) wroga. Oczywiście wyposażono ten samolot w najbardziej zaawansowany sprzęt szpiegowski, jaki jest w tej chwili dostępny na planecie Ziemia:) Przypuszcza się, że dwuosobowa załoga dysponuje tu m.in. radarem zwiadowczym, przesyłającym dane odwzorowania terenu w czasie rzeczywistym oraz bogatym zestawem optycznej i elektronicznej aparatury wywiadowczej. W porównaniu z SR 71 Aurora jest łatwiejsza w utrzymaniu przy równoczesnym zwiększeniu osiągów (pamiętajmy, że Blackbirdy projektowano w latach 60., gdy nie istniało jeszcze mnóstwo dziś używanych materiałów i technologii). Wielką zaletą tego samolotu jest szybkość działania – komplet danych wywiadowczych o dowolnym punkcie globu znajdzie się na Twoim biurku już sześć godzin po wydaniu rozkazu startu (w tym czasie samolot dolatuje do celu, wykonuje zadanie i wraca, a dostarczone dane i zdjęcia są opracowywane i „podawane na stół" odpowiednich służb).

No tak, ale czy ta Aurora NAPRAWDĘ istnieje? Hmm..., by się o tym ostatecznie przekonać, wystarczy jeszcze trochę cierpliwie poczekać i... od czasu do czasu zerkać na niebo!

Vossa

© foto NASA

Houst

Mroźny, lecz słoneczny dzień pod koniec stycznia 1986, godzina 11.33. Miejsce akcji: baza kosmiczna na przylądku Canaveral, Floryda.

Czas do startu: 4 minuty 30 sekund – prom kosmiczny Challenger zostaje odłączony od systemów wyrzutni i przechodzi na własne zasilanie.

T –3 minuty: dysze silników głównych ustawiane są w pozycji startowej.

T –29 sekund: sterowanie całym zespołem startowym (prom kosmiczny + zbiornik paliwa + 2 rakiety wspomagające) przejmują komputery pokładowe.

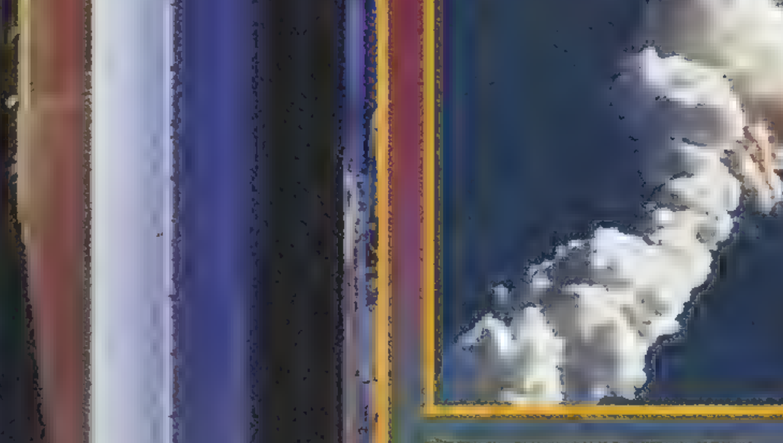
T –6,6 sekundy: rozpoczęcie sekwencji startowej silników głównych.

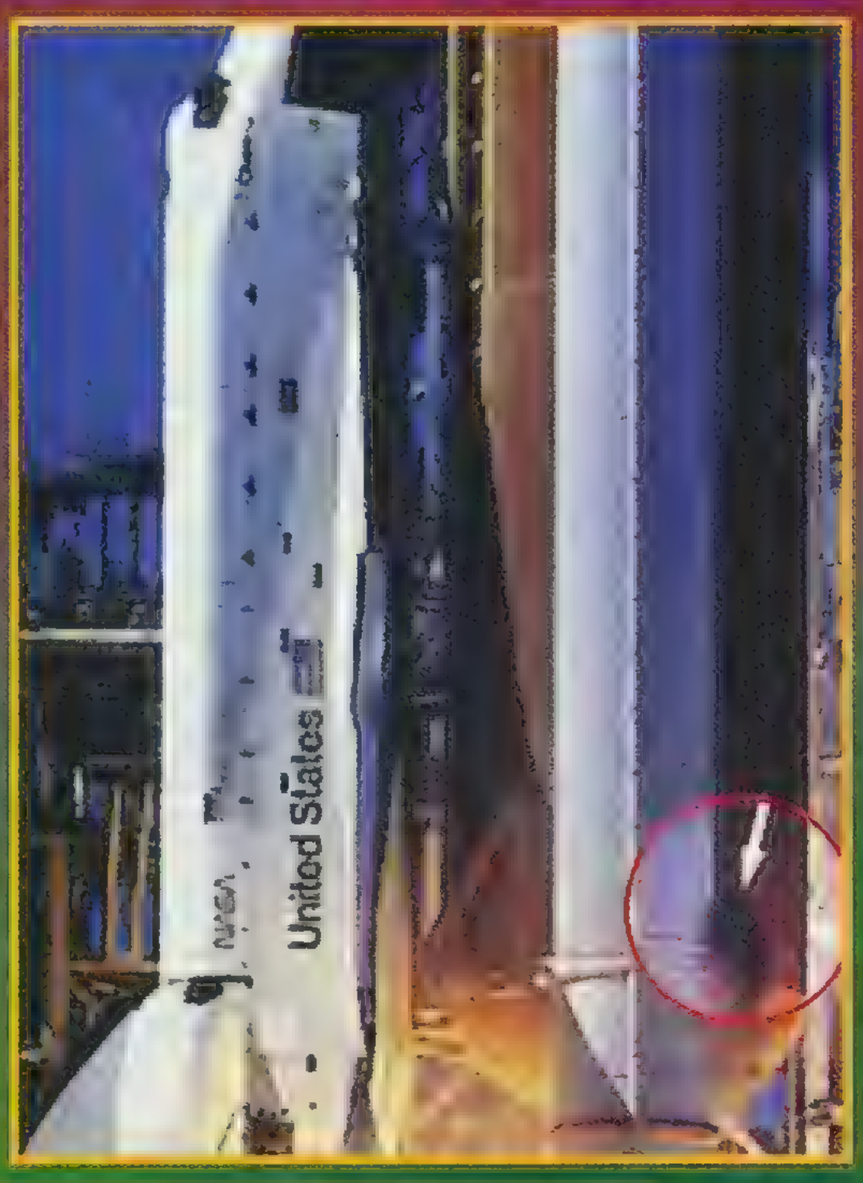
W chwili T – 0 następuje zapłon rakiet wspomagających. Ładunki wybuchowe niszczą potężne śruby mocujące zespół startowy do platformy, ostatnie pępowiny naziemnych instalacji zostają odłączone i następuje start. Wspaniały pojazd – szczyt ludzkiego geniuszu, owoc wieloletniej harówki tysięcy specjalistów – drżąc unosi się w górę, pchnięty, niczym pięścią olbrzyma, potężnym impulsem silników. Powoli mija kolejne sekcje wieży startowej i, nabierając pędu, wznosi się w bezchmurne niebo. Dziesiątki tysięcy gapiów, zgromadzonych w pobliżu bazy kosmicznej na Przylądku Canaveral, obserwuje z zapartym tchem amerykański prom kosmiczny, najwspanialsze dzieło ludzkiego geniuszu i dumy, mknący z rykiem w niebo. Wielu oddycha z ulgą, ściskając się z innymi: oto kolejny udany start! Lecz to jeszcze nie koniec widowiska. A wręcz przeciwnie – wydarzenia toczą się coraz szybciej! W 58. sekundzie lotu kamery naziemnego ośrodka kontroli lotów rejestrują czarny dym wydobywający się z prawej rakiety wspomagającej, a zaraz potem intensywny płomień przepalający ściankę zbiornika paliwa. Na grzbiecie tej potężnej beczki (niosącej w swym brzuchu dwa miliony litrów płynnego tlenu i wodoru!) siedzi, zamknięta w kruchej kabinie promu, siedmioosobowa załoga, nieświadoma śmiertelnego niebezpieczeństwa.

T +66,484 – ciśnienie wewnątrz zbiornika paliwa zaczyna ulegać gwałtownym wahaniom, lecz stabilizuje się na chwilę pod wpływem wzrostu ciągu silników. Pięć i pół sekundy później prawa rakieta urywa się, łamie skrzydło promu i wbija się dziobem w zbiornik paliwa. Pod brzuchem Challengera pojawia się potężny, płomień rozprzestrzeniając się błyskawicznie na cały pojazd. Następuje eksplozja zbiornika, lecz rakiety wspomagające i okaleczony prom kontynuują lot. Tuż przed utratą łączności komputery pokładowe zgodnie z programem wyłączają silnik nr 1 (zamontowane są one na promie, a paliwo pobierane jest ze zbiornika odpowiednimi przewodami). W chwili T +73,605 Ziemia odbiera ostatni bit danych z pokładu promu – potem łączność zostaje przerwana.

Lecz to jeszcze nie koniec tragedii, bowiem kabina załogowa – niemal nienaruszona – wyłania się z potężniejącej kuli ognia i, pchana siłą bezwładu, wciąż wznosi się w górę, by w końcu, zatoczywszy wielki łuk – po prawie trzech minutach od chwili eksplozji, dwadzieścia cztery kilometry na wschód od miejsca startu – wpaść do oceanu. O impecie upadku może świadczyć fakt, że wyrzucone z kabiny ciało jednego z astronautów odnaleziono na dnie morza dopiero po trzech miesiącach! Według oceny ekspertów członkowie załogi przeżyli eksplozję i przynajmniej część z nich miała świadomość nieuchronnej śmierci, która nastąpiła w chwili uderzenia kabiny w wodę, z przeciążeniem dwudziestokrotnie większym niż to, jakiego doświadczają piloci myśliwców w czasie najbardziej karkołomnych ewolucji. W trakcie drobiazgowych badań powypadkowych stwierdzono uruchomienie przez kosmonautów awaryjnych aparatów tlenowych, zaś tzw. „czarna skrzynka" zarejestrowała okrzyki przerażonych ludzi, najwyraźniej zdających sobie sprawę, że są to ich ostatnie sekundy...

Po wielu przeróżnych badaniach okazało się, że najbardziej prawdopodobną przyczyną tej spektakularnej katastrofy był... lód. Rankiem, w dniu startu (pamiętajmy, że był to styczeń!), mróz ściął wodę w złączeniu jednego z segmentów rakiety wspomagającej. Powstały w ten sposób lód zablokował uszczelkę złącza, która w krytycznej chwili nie spełniła swego zadania i gorące gazy z pracującej rakiety wydostały się na zewnątrz, przepalając ściankę głównego zbiornika paliwa. Katastrofa Challengera przyniosła jednak ten pozytywny skutek, że w końcu wprowadzono bardzo rygorystyczny, wielostopniowy program zapewniający bezpieczeństwo astronautom na wszystkich etapach misji – od startu aż po lot orbitalny. W dalszej części tego artykułu dowiemy się, jak uratować taką pechową załogę w poszczególnych fazach misji.





Pierwszy zwiastun tragedii, dym z rakiety wspomagającej, dostrzeżono dopiero podczas szczegółowej analizy zdjęć po katastrofie

START

Jeśli procedura startowa przebiega nieprawidłowo i prom jeszcze nie oderwał się od ziemi, a trzeba ewakuować astronautów, załoga może bezpiecznie opuścić pojazd włazem awaryjnym. Przez specjalny ogniood-porny rękaw kosmonauci przechodzą do linowej kolejki ratowniczej,

cybernet

umieszczonej na rampie startowej, a gdy tylko ostatni członek załogi znajdzie się w środku, wagonik odrywa się błyskawicznie od zespołu startowego i oddala z zagrożonego rejonu.

WZNOSZENIE NA ORBITĘ

I tu, niestety, pojawia się problem, gdyż bezpośrednia ewakuacja załogi z zagrożonego katastrofą pojazdu możliwa jest tylko w trakcie startu lub lądowania, zaś awaria w trakcie lotu (wznoszenie lub orbitowanie) to nieco poważniejsza sprawa i kosmonauci mogą jedynie wykonać awaryjny manewr powrotu na Ziemię. Jeśli w trakcie wznoszenia zawiodą dwa silniki, to trzeci ma jeszcze na tyle duży ciąg, by można było zmienić tor lotu i posadzić maszynę na jednym z lądowisk awaryjnych, rozsianych po całym globie (m.in. w USA, Hiszpanii i Afryce). W trakcie manewru awaryjnego przez dysze nieczynnych silników zrzucane jest paliwo, by jak najszybciej zmniejszyć masę zespołu orbitalnego i odrzucić opróżniony zbiornik. Pusty moduł paliwowy spłonie potem w atmosferze, gdzieś nad bezkresnymi obszarami Oceanu Indyjskiego, z dala od zasiedlonych wysp i szlaków morskich lub tras lotniczych; korpusy zużytych rakiet wspomagających spadną na spadochronach do morza (zostaną potem wyłowione i przygotowane do ponownego użycia), zaś orbiter, czyli prom kosmiczny, wyląduje na Ziemi. Zanim jednak do tego dojdzie, może zdarzyć się...

...on! mamy problem!

W chwili T +7 sekund autopilot wykonuje pierwszy manewr pojazdem: powoli obraca go wzdłuż osi pionowej, ładownią ku Ziemi, co umożliwi wejście wahadłowca na orbitę. Niestety, wkrótce kończą się zaplanowane działania – katastrofa zbliża się coraz szybciej!

Standardowy skład każdej załogi to pilot, dowódca i specjaliści misji, wykonujący wybrane badania naukowe na orbicie

...KATASTROFA W KOSMOSIE

Gdy dojdzie do problemów na orbicie, załoga promu zdana jest wyłącznie na własne siły – przyczyn awarii może być tysiące, bo przecież nie od dziś wiadomo, że im bardziej skomplikowana maszyna, tym częściej się psuje. W kosmosie wszelkie wytwory człowieka ulegają wielu drobnym uszkodzeniom – najczęściej są to mikrozderzenia z pyłem kosmicznym i... szczątkami metalu lub odpadkami wyrzuconymi przez innych kosmonautów (intensywna eksploatacja kosmosu trwa już przecież czterdzieści lat i na najczęściej używanych orbitach zgromadziło się mnóstwo śmieci, pochodzących nie tylko ze statków kosmicznych, ale także np. nieczynnych lub zniszczonych satelitów). Warto pamiętać, że drobinka metalu wielkości naparstka pędzi po orbicie z prędkością kuli karabinowej, a przecież współczesne statki kosmiczne to nie pancerne kolosy z filmów SF – przebicie stosunkowo cienkich ścianek kabiny grozi natychmiastową śmiercią wszystkich astronautów.

Jeśli prom nie jest w stanie samodzielnie opuścić orbity, dryfując bezwładnie w kosmosie, to w ciągu 48 godzin wyrusza awaryjny zespół ratunkowy – na jego pokładzie znajduje się tylko dwóch ludzi, bowiem potrzebne jest miejsce dla pechowych kosmonautów. Gdy nastąpi zbliżenie promów, załoga ratunkowa przedostaje się przez śluzę powietrzną do uszkodzonej jednostki. Niestety, w standartowym wyposażeniu orbitera są tylko dwa skafandry kosmiczne, zaś cała załoga liczy czasem nawet osiem osób (piloci + specjaliści misji)! Na szczęście konstruktorzy nie zaspali, przygotowując... jednoosobowe kapsuły ewakuacyjne. Są to nadmuchiwane kule-pokrowce wykonane z tego samego tworzywa, co kombinezony kosmiczne. Delikwent wchodzi do takiego „śpiwora", zabiera ze sobą aparat tlenowy i zasuwa od środka zamek błyskawiczny – teraz jest już gotów do transportu przez otwartą próżnię. Ratownik zabiera dwie takie kule (w kosmosie panuje zerowe ciążenie, więc to żaden wysiłek) i wraca na prom ewakuacyjny. Kapsuła wyposażona jest w niewielkie okienko, zapobiegające klaustrofobii (no bo przecież zamknąłeś się, skulony, w ciasnym worku, powietrza w butli wystarczy Ci na dwadzieścia minut, a od zabójczej próżni kosmosu dzieli Cię tylko kilka centymetrów miękkiej tkaniny – pokażcie mi chojraka, który będzie dokazywał w tych warunkach!) i specjalny zawór do robienia zastrzyków z zewnątrz. Na szczęście nigdy jeszcze nie zaistniała konieczność praktycznego użycia tych kapsuł.

LĄDOWANIE

Gdy prom podchodzi już do lądowania, astronauci mogą się z niego wydostać za pomocą specjalnej jednoosobowej wyrzutni. Kosmonauta układa się prostopadle do burty i gdy właz zostaje odstrzelony, ładunek wybuchowy wyrzuca na zewnątrz przymocowany do ciała człowieka spadochron. Pęd powietrza wyciąga astronautę na zewnątrz, czasza spadochronu rozkłada się i po chwili delikwent bezpiecznie ląduje na Ziemi. Niestety, metoda ta ma wiele wad. Wyrzutnia jest jednoosobowa i ewakuacja całej załogi zajmuje mnóstwo czasu, a ponieważ kosmonauci nie używają w czasie lotu skafandrów kosmicznych, lecz posługują się normalnymi ubraniami, opuszczenie promu tą drogą może nastąpić tylko wtedy, gdy pojazd jest już w końcowej fazie podejścia do lądowania, wytraciwszy wysokość do 5–6 tys. metrów n.p.m. (powietrze zdatne do oddychania), a prędkość do maks. 550 km/h (małe prawdopodobieństwo obrażeń ciała). Projektując prom kosmiczny zastanawiano się nad możliwością katapultowania kosmonautów z kabiny (podobnie, jak ma to miejsce w myśliwcach), lecz w końcu zrezygnowano z tego pomysłu, bowiem istniało zbyt duże prawdopodobieństwo, że wystrzelony astronauta zderzy się w powietrzu z pionowym statecznikiem promu.

Yossa

© foto NASA

Kompendium Wiedzy 4

KOMPENDIUM WIEDZY 4 to efekt pracy kilkunastoosobowego zespołu ludzi z redakcji NEW S SERVICE, którzy w pocie czoła przez kilka miesięcy tworzyli największą w historii Polski książkę, będącą skarbnicą wiedzy o grach komputerowych. Staraliśmy się, aby te 416 stron materiału było podsumowaniem wszystkiego, co znaczącego wydarzyło się w branży gier komputerowych. Przygotowując materiał do książki nie mogliśmy jednak zapomnieć o tak ważnym momencie w naszej rzeczywistości, jakim jest koniec wieku i rzeczy kultowe z nim związane. I właśnie ze względu na takie, a nie inne okoliczności przyrody stworzyliśmy w KW całkiem nowy i obszerny dział KONIEC WIEKU, dotyczący tego tematu.

Nie mogliśmy pominąć też nowoczesnych technologii, mających zmienić nasze życie. W dziale HARDWARE staramy się przybliżyć i przedstawić nową technologię DVD. W dziale INTERNET zamieściliśmy dekadencki materiał o HACKER-ach oraz poradnik jak stworzyć własne okno na świat, czyli witrynę internetową WWW. Wydrukowaliśmy dodatkowo kilka opowiadań. Do smaku dorzuciliśmy 50 stron Kombat Kornera!!! i wiele imadeł – w tym Baldur's Gate, Blood 2, Fallout 2, Final Fantasy 7, Quake 2, Starcraft, Tomb Raider 3 i wiele innych.

Tradycją stało się, że w KOMPENDIUM WIEDZY zawsze znajdzie się coś dla fanów mangi i anime. Tym razem jest to specjalny i całkowicie ekskluzywny materiał dotyczący kultowego już serialu NEON GENESIS EVANGELION, oraz coś ekstra – pierwszy polsko-japoński słownik Sailor-Moonowy, będący nie lada gratką dla rzeszy fanów gwiezdnego serialu.

Jeżeli jeszcze nie masz KW4, a chcesz mieć, to nie ma co się dłużej zastanawiać – wyślij kupon z zamówieniem ze strony 124.

Kompendium Wiedzy 4

416 stron za 19.90

+ 4.60 koszty wysyłki = 24.50

Specjalnie przygotowany kupon wraz ze szczegółami znajdziecie na stronie 124

Prenumerata

Zasady Prenumeraty:

NEW S SERVICE można zaprenumerować na **rok**

Cena prenumeraty zawiera koszty przesyłki pocztowej. Wpłat należy dokonywać na „czerwonych przekazach pocztowych", dostępnych na każdej poczcie. Na odwrocie, w miejscu „na korespondencję" (środkowy odcinek) prosimy przykleić wycięty z czasopisma kupon (stona 124). Przekaz oraz kupon należy starannie wypełnić DRUKOWANYMI LITERAMI. Pozwoli nam to uniknąć pomyłek przy wprowadzaniu danych do komputera. Podanie niepełnych danych, jak również bazgranie i skróty nazw mogą być przyczyną kłopotów w realizacji zamówienia lub je uniemożliwić.

Prenumeratorzy otrzymują New S Service w tym samym tygodniu co kioskarze.

*W przypadku jakichkolwiek wątpliwości prosimy dzwonić pod numer **(0-22) 624-91-47 tylko w dni powszednie (godz. 9⁰⁰–16⁰⁰)**. Wydawnictwo uwzględnia reklamacje zgłoszone nie później niż 60 dni od daty zamówienia.*

Archiwalia

Zasady zamawiania:

Prosimy o bardzo dokładne zapoznanie się z kuponem zamówienia oraz uważne przeczytanie niniejszej informacji przed jego wypełnieniem.

Aby dokonać zamówienia na numery archiwalne, należy na kuponie oznaczyć krzyżykiem zamawiane numery SS, ANIMEGAIDO, NEO lub KOMPENDIUM WIEDZY i przykleić go na tył czerwonego przekazu pocztowego. Następnie, korzystając z zamieszczonych cen, dokładnie wyliczyć należną kwotę i KONIECZNIE DODAĆ KOSZTY PRZESYŁKI wg tabelki. Wyliczoną kwotę wpisać na przedniej (czerwonej) stronie przekazu. Druki przekazów dostępne są we wszystkich urzędach pocztowych na terenie kraju. Wypełniony przekaz z przyklejonym kuponem (kupon jest wydrukowany na stronie 124) opłacić na poczcie wpisując DRUKOWANYMI LITERAMI na wszystkich trzech częściach swój dokładny adres z kodem pocztowym, ulicą, numerem domu i mieszkania.

Braki w danych, złe obliczenie kwoty, bazgranie mogą być przyczyną kłopotów w realizacji zamówienia lub je uniemożliwić.

*W razie wątpliwości prosimy dzwonić w dni powszednie pod numer telefonu: **(0-22) 624-91-47 w godz. 9⁰⁰–16⁰⁰**. Redakcja uwzględnia reklamacje zgłoszone nie później niż 60 dni od daty zamówienia.*

PAMIĘTAJ DODAĆ KOSZTY PRZESYŁKI POCZTOWEJ!

1 szt. – 1,90	6 szt. – 4,50
od 2 do 3 szt. – 2,60	od 7 do 9 szt. – 5,40
od 4 do 5 szt. – 3,50	

Przekazy prosimy kierować pod adresem:

NEW S SERVICE
00-800 Warszawa 66
skr. poczt. 21

Przekazy prosimy kierować pod adresem:

NEW S SERVICE

00-800 Warszawa 66
skr. poczt. 21

Prenumeratę można rozpocząć od dowolnego miesiąca dokonując wpłaty z co najmniej miesięcznym wyprzedzeniem. Prenumerata opłacona np. w styczniu obowiązuje od marca, opłacona w lutym od kwietnia itp.

Cena rocznej prenumeraty New S Service 69.00 zł

Płacisz za 10 numerów

w roku ukazuje się jedenaście numerów

Kompendia Wiedzy

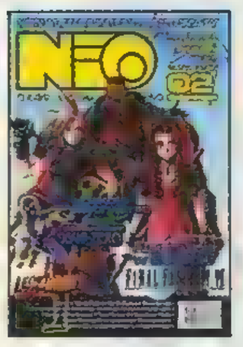
Zasady zamawiania:

Seria KOMPENDIUM WIEDZY to absolutny bestseller na krajowym rynku. Grube książki (ponad 350 stron) zawierają wszystko, co interesuje graczy. Są to m.in. poradniki do gier, tipsy, savegamery, opowiadania, spis treści SS.

Zamiast starego KOMPENDIUM 1 obecnie na rynku dostępne jest tylko wydanie drugie, rozszerzone (BIS), zawierające dodatkowo przewodnik po Internecie dla początkujących.

KOMPENDIUM 1 BIS	**– 11,90 + 4,30 = 16,20**
KOMPENDIUM 2	**– 11,90 + 4,30 = 16,20**
KOMPENDIUM 3	**– 13,90 + 4,30 = 18,20**
TRYLOGIA	**– 33,30 + 5,70 = 39,20**
KOMPENDIUM 4	**– 19,90 + 4,60 = 24,50**

W przypadku zamawiania dwóch książek koszty przesyłki wynoszą 4,90



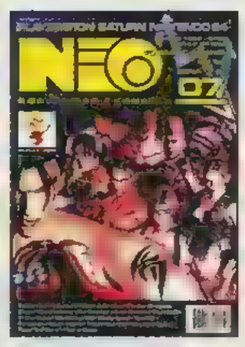
NEO'02 3.50 zł

NEO'03 3.50 zł

NEO'04 3.50 zł

NEO'05 3.90 zł

NEO'06 3.90 zł



NEO'07 3.90 zł

NEO'08 3.90 zł

NEO'09 3.90 zł

NEO'010 3.90 zł

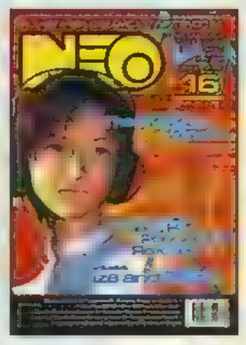
NEO'11 3.90 zł

NEO'12 4.50 zł

NEO'13 4.50 zł

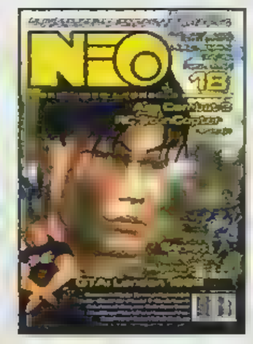
NEO'14 4.50 zł

NEO'15 4.50 zł



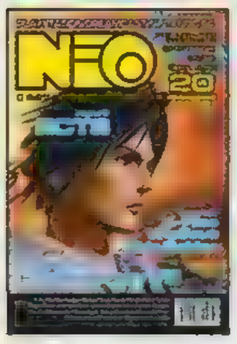
NEO'16 4.50 zł

NEO'17 4.50 zł



NEO'18 4.50 zł

NEO'19 4.50 zł



NEO'20 4.50 zł

NEO'21 4.50 zł

NEO'22 4.50 zł

NEO'23 4.50 zł

NSS'68 5.00 zł

NSS'69 5.00 zł

NSS'70 5.00 zł

NSS'71 5.00 zł

NSS'72 5.00 zł

NSS'73 5.00 zł

NSS'74 5.00 zł

NSS'75 5.00 zł

NSS'76 5.50 zł

NSS'77 5.50 zł

NSS'78 5.50 zł

Kompendium Wiedzy 4 do nabycia w sieci sklepów EMPIK Kup jeszcze dziś!!!

UWAGA! ZAMÓWIENIA PRZYJMUJEMY WYŁĄCZNIE W FORMIE OPŁACONYCH PRZEKAZÓW POCZTOWYCH. NIE WYSYŁAMY NIC ZA ZALICZENIEM!

To są kupony do zamawiania!
(przyklej na odwrocie czerwonego przekazu pocztowego)
Wytnij lub zrób kserokopię

Uważnie wypełnić – odcinek dla redakcji **NSS 80**

PRENUMERATA

☐ Zamawiam **roczną** prenumeratę miesięcznika NEW S SERVICE

ARCHIWALIA

Zamawiam następujące numery NEW S SERVICE:

68	69	70	71	72	73	74	75	76	77
78									

Zamawiam następujące numery NEO: 2 3

4	5	6	7	8	9	10	11	12	13
14	15	16	17	18	19	20	21	22	23

Zamawiam nast. nr ANIMEGAIDO: 3 4/8 9

wpisz numer ze swojej naklejki adresowej

Numer Klienta

(dotyczy osób, które mają lub miały już wcześniej prenumeratę)

Jednocześnie wyrażam zgodę na przechowywanie i przetwarzanie moich danych osobowych

Uważnie wypełnić – odcinek dla redakcji **NSS 80**

PRODUKTY FIRMOWE

KOSZULKI	M	L	XL	XLL
2	—	—	—	—
3	—	☐	☐	—
7	—	☐	—	—
9	—	☐	☐	—
10	☐	☐	☐	—
14	—	☐	☐	—
18	☐	☐	☐	☐
19	☐	—	—	☐
20	☐	☐	☐	☐

BLUZY	M	L	XL	XXL
11	☐	—	☐	—
13	—	—	—	—
15	☐	☐	☐	—
17	☐	—	—	—
21	☐	☐	☐	☐

INNE

Plecak granat. 5 —

Plecak czerw. 6 —

Torba 12 ☐

Kupon na produkty firmowe ważny jest cały miesiąc

wpisz numer ze swojej naklejki adresowej

Numer Klienta

(dotyczy osób, które mają lub miały już wcześniej prenumeratę)

Jednocześnie wyrażam zgodę na przechowywanie i przetwarzanie moich danych osobowych

Uważnie wypełnić – odcinek dla redakcji **NSS 80**

KOMPENDIUM WIEDZY

Zamawiam: **KOMPENDIUM 1** ☐
11.90 + 4.30 = 16.20

Zamawiam: **KOMPENDIUM 2** ☐
11.90 + 4.30 = 16.20

Zamawiam: **KOMPENDIUM 3** ☐
13.90 + 4.30 = 18.20

Zamawiam: **KOMPENDIUM 4** ☐
19.90 + 4.60 = 24.50

Zamawiam: **KOMPENDIUM TRYLOGIA**
K1 + K2 + K3 ZA CENĘ **39.20** ☐

wpisz numer ze swojej naklejki adresowej

Numer Klienta

(dotyczy osób, które mają lub miały już wcześniej prenumeratę)

Jednocześnie wyrażam zgodę na przechowywanie i przetwarzanie moich danych osobowych

Produkty firmowe

ŚWIĄTECZNA OBNIŻKA CEN

Już niewiele zostało! Kto pierwszy ten lepszy!

Plecaki bardzo uniwersalne

6 PLECAK — BRAK

5 PLECAK

12 TORBA "KONSOLÓWKA" — 56.50

Torba „konsolówka" książki też może nosić

11 BLUZA — 62.50

Ceny zawierają koszty przesyłki

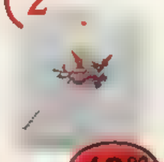
21 — 109.90

14 T-SHIRT — 19.90 — SUPER CENA!

15 BLUZA — 39.90 — SUPER CENA!

Bawełniane T-shirty

2 — 19.90



3 — 19.90

7 — 19.90

9 — 29.90

10 T-SHIRT — 42.00

16 T-SHIRT — 42.00

18 — 44.90

19 — 44.90

20 — 44.90

17 — 62.50

Nasze produkty wykonane są na.

SCREEN STARS by FRUIT OF THE LOOM.

wszystkie produkty firmowe wysyłamy na nasz koszt!

W związku z rezygnacją redakcji z usług wysyłkowych firmy Ultima prosimy wszelkie zamówienia kierować WYŁĄCZNIE pod adresem redakcji.

MULTISERWIS II

TEL. (0-22) 631-42-24

ul. Wolska 71/73 01-229 WARSZAWA ← ZMIANA ADRESU SIEDZIBY FIRMY ↑ NOWY NR.TEL.

WWW.MULTISERWIS.COM.PL e-mail: multiserwis@multiserwis.com.pl

pon-pt w godz. 11-18

KOMPUTERY PC

Dowolne konfiguracje zestawów PC po bardzo atrakcyjnych cenach z *3-letnią GWARANCJĄ.!!!*

Możesz ... komputer na ... - przyjmiemy stary komputer w rozliczeniu.

Wymieniamy stare używane monitory, drukarki oraz podzespoły na nowy lub też używany sprzęt po korzystnych cenach.

ZESTAW KOMPUTEROWY:

INTEL PENTIUM II 500 Mhz CELERON A +128C
PŁ.GŁ. PC BX 233-1064 Mhz AGP AT
32 MB DIMM 100 Mhz, HDD 6800 MB 66/ATA
CD-ROM 48x LG, SOUND PRO 3D 16 BIT P'N'P
OBUDOWA MINI TOWER AT, FDD 1,44 MB
KLAWIATURA zg. z WIN 95', MYSZ
SVGA 8MB AGP

CENA - 2000 zł

DOPŁATA DO STANDARDU ATX (FSB 133 Mhz)- 120 zł

ROZSZERZENIA ZESTAWU W FORMIE DOPŁAT:

ZAMIANA PROCESORA NA:	
INTEL PENTIUM II 533 Mhz CELERON A +128 cache	40
INTEL PENTIUM II 566 Mhz CELERON A +128 cache	60
INTEL PENTIUM III 550 Mhz 512c	460
INTEL PENTIUM III 600 Mhz 256c	640
INTEL PENTIUM III 650 Mhz 256c	860
INTEL PENTIUM III 700 Mhz 512c	1200
INTEL PENTIUM III 533 Mhz 512c 133 Mhz	430
INTEL PENTIUM III 600 Mhz 256c 133 Mhz	600

ROZSZERZENIE PAMIĘCI:

DO SDRAM 64 MB (DIMM)	130
DO SDRAM 128 MB (DIMM)	400

CD-ROM DOPŁATY:

HITACHI DVD 8x/40x	490

TWARDE DYSKI - DOPŁATY

HDD 8400 MB ULTRA DMA	40
HDD 13600 MB ULTRA DMA	110
HDD 18200 MB ULTRA DMA	190
HDD 20400 MB ULTRA DMA	250

MODERNIZACJE

CENY ZAWIERAJĄ 22% PODATKU VAT
CENNIK Z DNIA 15.V.2000

Wykonujemy usługi w zakresie wymiany poszczególnych podzespołów komputerowych:
-płyt głównych, procesorów, twardych dysków, CD-ROM'ów, kart graficznych, monitorów
Montujemy CD-ROM'y, karty dźwiękowe, pamięci RAM, fax-modemy.

ZESTAWY PODZESPOŁÓW DO MODERNIZACJI:

PROCESOR PII CELERON 500A
+ PŁYTA GŁÓWNA PC BX 233-1064 Mhz
(100 Mhz FSB) AT AGP
+ 32 MB RAM 100 Mhz
CENA 1010 zł

PROCESOR PII CELERON 566A
+ PŁYTA GŁÓWNA PC BX 233-1064 Mhz
(133 Mhz FSB) ATX AGP +ATA 66
+ 32 MB RAM 100 Mhz
+ OBUDOWA MIDI ATX
CENA1280 zł

PROCESOR PIII 533 Mhz 133FSB 512c
+ PŁYTA GŁÓWNA PC BX 233-1600 Mhz
(133 Mhz FSB) ATX AGP + ATA 66
+ AGP PRO + 32 MB RAM 100 Mhz
+ OBUDOWA MIDI ATX
CENA 2180 zł

!!! Przyjmujemy w rozliczeniu używane podzespoły !!!.

MOŻESZ UNOWOCZEŚNIĆ SWÓJ KOMPUTER NA RATY

POSIADAMY RÓWNIEŻ W SPRZEDAŻY TANIE UŻYWANE ZESTAWY I PODZESPOŁY KOMPUTEROWE

Wszystkie nazwy marek i produktów wymienione w niniejszym materiale są zastrzeżonymi znakami towarowymi ich właścicieli i zostały użyte tylko w celach informacyjnych.

MONITORY	
ARCUS MONO 9"	390
ARCUS MONO 14" 1454	350
LG 520S LR NI 15"	685
LG 575N 15" OSD DIGITAL	735
LG 550M	725
LG SW775N 17" OSD DIGITAL	1065
LG 77M 17"	1180
LG 795SC 17" 100MHz 0,26	1380
LG SW795FT FLATRON PLUS	1890
LG 912U 19" + mysz radiowa LG-MW 10	1890
LG 570LS 15" LCD 6bit + mysz radiowa LG-MW 10	4645
SAMSUNG 14" SM450B	585
SAMSUNG Samtron 55E 15" (2 lata gwarancji)	675
SAMSUNG Samtron 55B 15" (2 lata gwarancji) 1280x1024 60Hz O	755
SAMSUNG Samtron 75E 17" (2 lata gwarancji) 1280x1024 60Hz O	1025
SAMSUNG Samtron 95P PLUS (2 lata gwarancji)	1975
SAMSUNG 550s 15"	695
SAMSUNG 750s 17"	1195
SAMSUNG 753DF 17" TCO99	1475
SAMSUNG 750p 17"	1840
SAMSUNG 700 IFT	1775
SAMSUNG 950p 19"	2450
SAMSUNG 900SL+ 19"	2595
SAMSUNG 900IFT 19"	2780
SAMSUNG 900NF 19"	3045
HITACHI CML150X 15" TFT (3 lata gwar.)	4450
HITACHI CM 610 ET 17" H 0,23	1270
HITACHI CM 650 ET 17"	1655
HITACHI CM 813 ETM PLUS 21" H 0,21	4310
HITACHI CM 815 ET PLUS 21" H 0,21	5340
DRUKARKI	
HP DESK JET 610C	425
HP DESK JET 710	560
HP DESK JET 840C	630
HP DESK JET 930	880
HP DESK JET 950	1160
HP DESK JET 970 CXI	1510
HP DESK JET 1100 PHOTOSMART	1930
HP DESK JET 1120C (A3)	1755
HP DESK JET 1220C	2215
HP DESK JET 2000C	1775
HP OFFICE JET T65 (kopiarko drukarko scaner fax (color))	2130
HP OFFICE JET R45 (kopiarko drukarko scaner)	1835
HP OFFICE JET R65 (kopiarko drukarko scaner)	2445
HP LASER JET 1100	1945
HP LASER JET 1100A (kopiarko drukarko scaner)	2410
HP LASER JET 2100	3275
HP LASER JET 2100M	3600
OKI 3320	1640
OKI 3321	1855
PANASONIC KX-P1150 PL 9 igle 10"	540
PANASONIC KX-P1694 PL 9 igle 15"	1085
PANASONIC KX-P2130	630
PANASONIC KX-P6500 LASER 6str/min	1160
SKANERY	
PLUSTEK OPTICPRO P12 + FINEREADER	335
PLUSTEK OPTICPRO U12+FINEREADER USB	390
PLUSTEK OPTICPRO 9636T (z przystawk do negatywów)	450
PLUSTEK OPTICPRO 12000T (z przystawk do negatywów)	435
PLUSTEK OPTICPRO PT12+FINEREADER	495
PLUSTEK OPTICPRO UT12+FINEREADER USB (z przyst. do neg.	580
PLUSTEK OPTICPRO A3I+FINEREADER	1005
HP C7167A SCANJET 3200C	510
HP C7 197 SCANJET 5200C	1125
HP SCANJET 5300	1240
HP SCANJET 6390C	4595
ARTEC ULTIMA 2000 + FINEREADER 4	335
ARTEC AM12U PLUS USB EPP	345
ARTEC 1236U-MAC & PC + FIMEREADER	345
ARTEC AM12S SCSI	560
KARTY GRAFICZNE	
PROLINK RIVA TNT2 32MB BOX PCI	405
PROLINK RIVA TNT2 32MB BOX	505
PROLINK GEFORCE 32MB BOX TV-OUT	930
CREATIVE GEFORCE 256 ANIHILATOR 32MB AGP OEM	865
CREATIVE GEFORCE 256 ANIHILATOR 32MB DDREM AGP BOX	1245
MATROX MILLENNIUM G400 16MB SDRAM AGP	565
STB 3DFX Voodoo3 2000 16MB AGP OEM	480
STB 3DFX Voodoo3 3000 16MB AGP OEM	615
S3 TRIO 8MB BOX	150
RIVA TNT2 M64 32MB AGP	335
DEKODERY DVD ART. DEKODER PCI + PILOT	405
DEKODERY DVD CREATIVE DEKODER Dxr3	390

KARTY MUZYCZNE	
CREATIVE SOUND BLASTER 128 PCI OEM	130
CREATIVE SOUND BLASTER 128 PCI BOX	140
CREATIVE Sound Blaster Live! 1024 OEM	285
CREATIVE Sound Blaster Live! Player1024 CT4760 box	415
CREATIVE Sound Blaster Live! Platinum box	925
MODEMY	
ZOLTRIX 56000 Voice SP PCI Phantom	95
ZOLTRIX 56000 Voice SP PCI Cobra	120
ZOLTRIX 56000 Voice SP PCI Rockwell HCF	165
ZOLTRIX 56000 Voice SP Zewn. trzny Rockwell	330
USR SPORTSTER 5600 ZEW	365
USR SPORTSTER 5600 ZEW FLASH	450
USR SPORTSTER 5600 ZEW MESSAGE PLUS	570
APACHE U.S.A. A56PCM-R PCMCIA	300
APACHE U.S.A. A56PCM-C PCMCIA	390
SPEEDCOM 56000 PC-TEL wew	80
AMQUEST 5600 VSP SPIRIT OEM	135
MOTOROLA 56K V90 PCI WEW	135
NAGRYWARKI	
CD-RECORDER LG CED-8083B 4/4/32 OEM	760
CD-REWRITER YAMAHA ..... 6/4-RW/16 SCSI OEM	945
CD-REWRITER YAMAHA .... 8/4-RW/24 SCSI OEM (bez oprog	1180
CD-REWRITER YAMAHA ... 8/4-RW/24 ATAPI OEM (+ oprog)	1100
CD-REWRITER YAMAHA..... 8/4-RW/24 SCSI OEM (+ oprog)	1165
CD-REWRITER YAMAHA..... 8/4-RW/24 SCSI BOX	1255
HP CD-RECORDER 9110i 8/4/32 OEM	1000
HP CD-RECORDER 9110 AT 8/4/32 BOX	1150
HP CD-RECORDER 8210e 4/4/6 USB	1385
HP CD-RECORDER 9210e 8/4-RW/32 SCSI	1655
HP CD-RECORDER 9210i 8/4/32 SCSI	1365
HP CD-RECORDER 9310i 10/4-RW/32 BOX	1320
RICOH MP7080A-DP 8/4/32 BOX	1045
RICOH COMBO MP9060A-DP CD-RW&DVD-ROM 8/4/24/DVDx4	1370
[illegible]	840
GRY	
CREATIVE FPS 1000 4PTSURROUND OEM	435
CREATIVE FPS 1000 4PTSURROUND BOX	475
CREATIVE FPS 1000 + SB LIVE	685
CREATIVE FPS 2000 4PT SURR. DIGIT.	765
CREATIVE DESKTOP THEATRE 2500 DIGITAL	1440
5+1 THEATRE + SOUND CARD 6 CHANEL	830
TUNERY TV	
PROLINK PV-BT878P TV+PILOT	285
PROLINK PV-BT878P TV +FM+PILOT	325
PROLINK DIGITAL VCR PAK +FM+PILOT+TXT+CAPTURE	350
PROLINK STUDIO PAK +FM+PILOT+TXT+CAPTURE	350
PROLINK POWER STUDIO PAK +KAM.DIGITAL+TXT+CAPTURE	450
PROLINK FM + KAMERA EQ.	470
PROLINK MEETING PAK PLUS +FM+KAM.PHILIPS+CAPTURE	705
CAPTURE TV+PILOT+TXT+PAL-D/K (APAC)	260
GUILLEMOT MAXI RADIO FM 4771068	165
GUILLEMOT MAXI TV VIDEO3 CAPTURE +TXT+PILOT	375
GUILLEMOT PRO 4771048	485
AVER CAPTURE '98 DK/BG VCR TXT+PILOT	360
AVER CAPTURE '98 DK/BG VCR TXT+PILOT STEREO	370
AVER PHONE'98 DK/BG VCR TXT+PILOT+RADIO	410
AVER PHONE'98 DK/BG VCR TXT+PILOT+RADIO STEREO	445
MACH-TV CAPTURE DK/BG + PILOT	305
MACH-TV PHONE DK/BG TXT +RADIO+PILOT	335
LIFE VIEW CAPTURE DK/BG TXT +PILOT	300
LIFE VIEW PHONE DK/BG TXT +RADIO +PILOT	330
MAXI TV VIDEO 3 TV+TXT+PILOT	375
KARTY VIDEO-KONFERENCJI	
PROLINK VIDEO-CONFERENC MEETING PAK LITE +KAM.DIGIT/	245
PROLINK VIDEO-CONFERENC MEETING PAK +KAM.PHILIF	390
KAMERY	
KAMERA PC PROLINK USB OEM	340
KAMERA PC CREATIVE WEBCAM III USB	375
KAMERA PC CREATIVE WEBCAM GO USB	680
SAMSUNG KAMERA PC MPC-C10 USB	325
KAMERA LG PC LPC-U 30 USB	310
KAMERA LOGITECH QUICKAM HOME OEM USB	380
KAMERA LOGITECH APA QCAM EXPRESS	245
KAMERA PC ZOLTRIX EAGLECAM USB	230
PLAYSTATION	
KONSOLA SCPH9002C + TORBA PSX + DUAL SHOCK	580
KONSOLA SCES-9002C + GRA GRAN TURIS PL + DUAL SHOCK	640

!!! PROWADZIMY NAPRAWY USZKODZONYCH MONITORÓW ORAZ DRUKAREK !!!
!!! UŻYWANE NOTEBOOKI 486 I PENTIUM - ATRAKCYJNE CENY !!!
!!! MOŻLIWOŚĆ DOSTAWY DO KLIENTA !!!
!!! NA TERENIE CAŁEGO KRAJU !!!
!!! Sprzedajemy wysyłkowo podzespoły komputerowe !!!
!!! Sprzedajemy na RATY !!!
!!! Prawie na całą Polskę !!!

Rozwiązanie konkursu
PLANESCAPE TORMENT

Piotr Mędrzak, Czechowice–Dziedzice; Sebastian Kogut, Szczecin; Dariusz Bekieszczuk, Lubin; Piotr Kucharski, Jaworzno; Paweł Powęzka, Koszlin; Dariusz Oleksy, Krynica; Rafał Szczepaniak, Poznań; Robert Marcinkowski, Nowa Sól; Tomasz Suski, Łomża; Piotr Mówiński, Lubin; Seweryn Góral, Bochnia; Krzysztof Hain, Katowice; Mateusz Jaźwiecki, Krosno; Anna Woźniak, Warszawa; Andrzej Kubajczyk, Kęty; Marcin Gołąb, Wrocław; Łukasz Buchalski, Kutno; Tomek Bryl, Rzeszów.

Co prawda Amerykanie przemianowali ten film na „Tenchi Forever", lecz oryginalny, japoński tytuł brzmi: „Tenchi Muyo In Love 2", a to od razu sugeruje nam kontynuację wątków wyśmienitego obrazu kinowego „Tenchi Muyo In Love". Jest to podejście dość mylące, bo oprócz przewodniego tematu, jakim jest miłość, oraz, oczywiście, podobnego zestawu bohaterów, obu filmów nie łączy jednak zbyt wiele.

HISTORIA

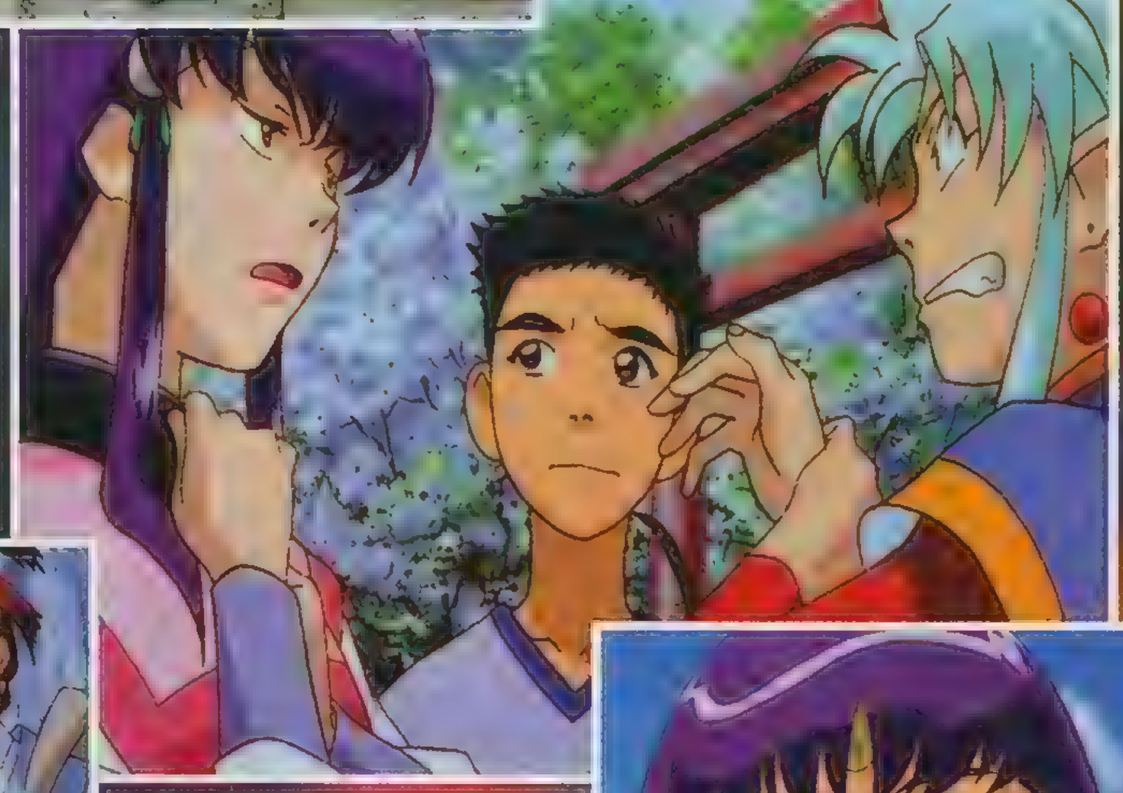
Pierwszy „Tenchi Muyo In Love" kontynuował wątki serii telewizyjnej. Bohaterowie byli ci sami, historia też, lecz znacznie zmienił się sposób jej opowiadania – nie ma tu serii szybkich gagów, tempo jest nieco wolniejsze, bardziej przypomina serię OAV niż TV. Chociaż film ten umożliwiał nieco głębsze wejrzenie w charaktery bohaterów „Tenchi Muyo", nie było to bynajmniej ambitne kino „moralnego niepokoju". W sprawnie prowadzonej akcji nie ma miejsca na nudę, choć sposób jej poprowadzenia sytuuje TF bliżej filmów sensacyjnych z refleksyjnym zakończeniem niż klasycznej space opery z finałowym happy–endem. „Tenchi Muyo In Love" również osadzony jest w realiach produkcji TV, a nie OAV. Obie serie różnią się wieloma szczegółami, chociaż dla prawidłowego odbioru filmu ich znajomość nie jest wymagana. Bardziej znany w naszym kraju jest cykl OAV (dystrybuowany swego czasu przez firmę „Planet Manga") oraz wydany z polskimi napisami „Tenchi Muyo In Love". Warto obejrzeć ten ostatni film, by w pełni docenić „Tenchi Forever". Co prawda między tymi obrazami nie ma bezpośredniego związku, ale warto zwrócić uwagę na umieszczone tu i ówdzie aluzje. W przeciwieństwie do swego poprzednika TF nie zawiera już komediowych treści, lecz jak najbardziej poważną love story.

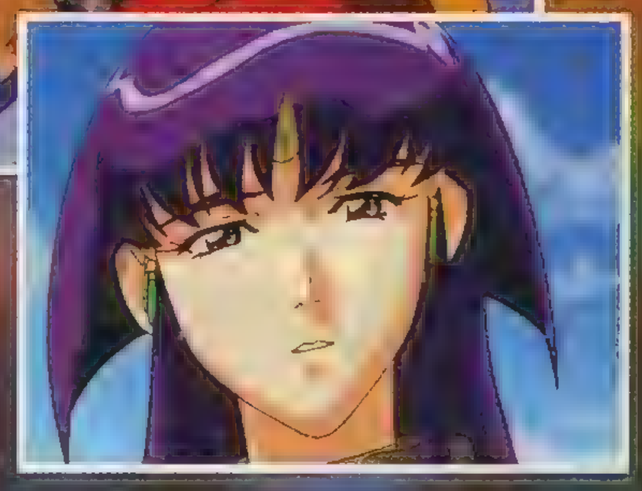
ODSŁONA PIERWSZA

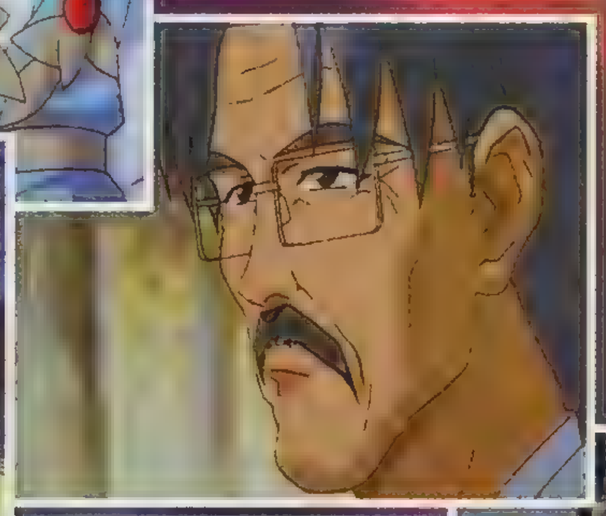
Jak przystało na ostatnią opowieść z cyklu „Tenchi Muyo", historia opowiedziana w „Tenchi Forever", dotyka najważniejszej, a dotąd nie rozstrzygniętej kwestii. Która z dziewcząt zostanie wybranką Tenchiego? Aeka? Ryoko? A może jeszcze ktoś inny? No właśnie. Rozpoczyna się ostatni film, ostatnia historia, a Tenchi wciąż jeszcze się nie zdecydował. Tymczasem Ryoko i Aeka każą mu wreszcie dokonać wyboru. Tenchi nie zyskał sobie wśród fanów sławy Najbardziej Niezdecydowanego Faceta Na Świecie tak zupełnie za nic. Tym razem, postawiony pod ścianą, musi podjąć decyzję... I wybiera – szybką ucieczkę, nie wiedząc, że zaprowadzi go ona dalej, niż może by sobie tego życzył.

ODSŁONA DRUGA

Dla wszystkich Tenchi przepadł bez śladu, jednak on sam ma się nie najgorzej. Studiuje w Akademii Sztuk Pięknych, w klasie rysunku i malarstwa, a od pięciu lat mieszka w Tokio ze swoją narzeczoną, Haruną. Chociaż maleńkie, jednopokojowe mieszkanie trudno nazwać szczytem luksusu, Tenchi i Haruna nawet tego nie zauważają. Istnieją tylko dla siebie, zatopieni w uczuciu, które pozwala im nie zauważać niewygód i biedy. Ich życie jest nieustanną idyllą, w której nie ma miejsca na smutki, wątpliwości, przykre wspomnienia. Życie Tenchiego zakłóca tylko natrętne wspomnienie, przelotny obraz wysokiej kobiety o niezwykle oryginalnej fryzurze...





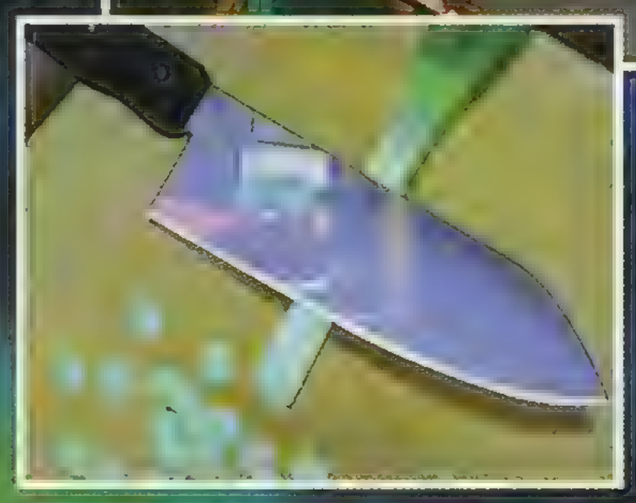


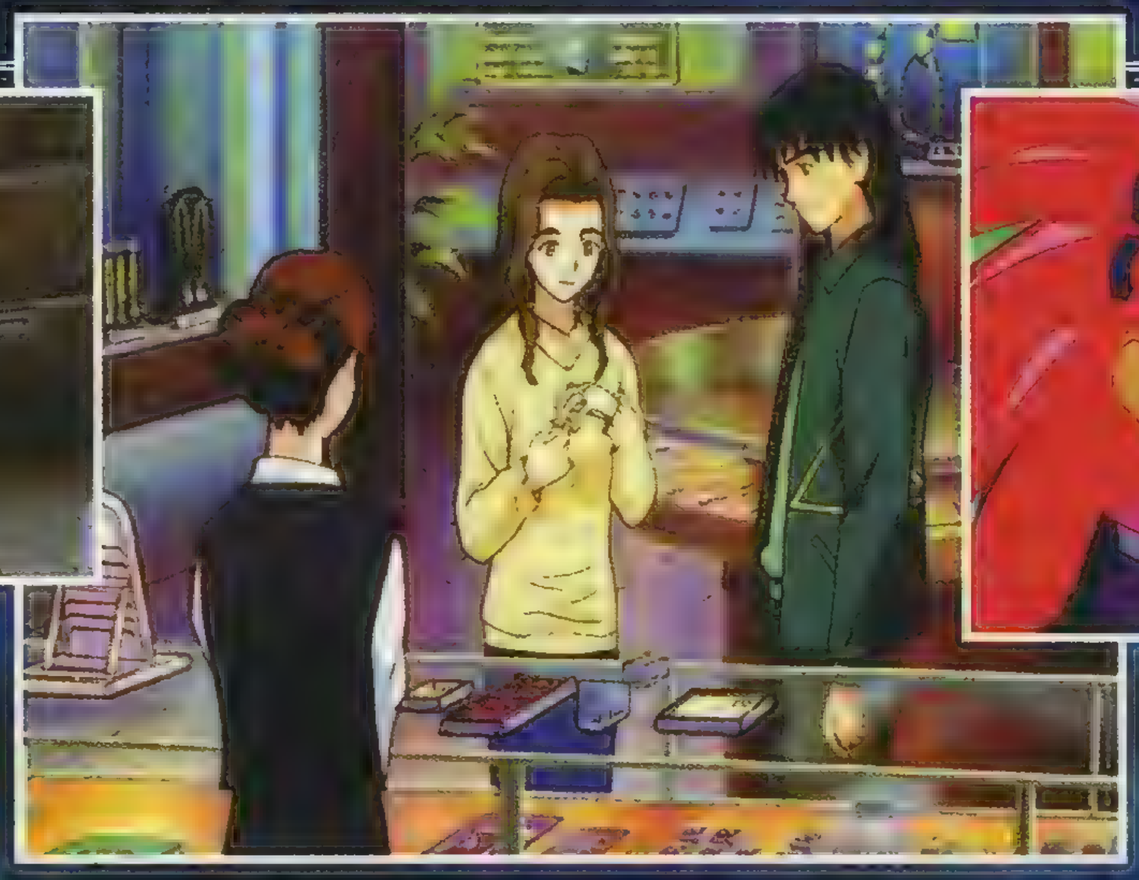
ODSŁONA TRZECIA

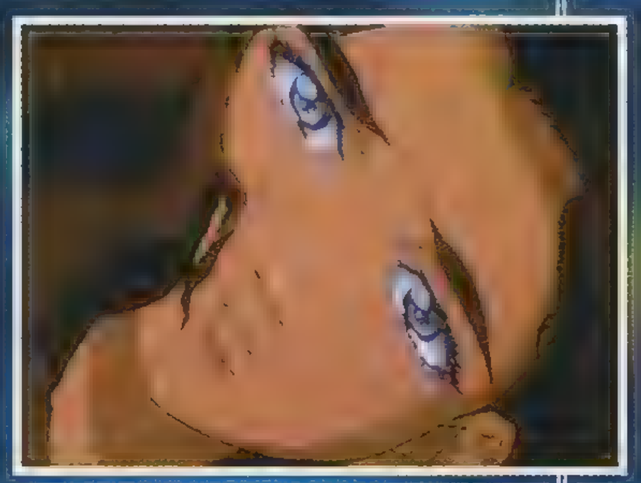
Tenchi zniknął jak kamień w wodę. Czy myślicie jednak, że coś może się ukryć przed Największym Geniuszem Naukowym Wszechświata? Podobnie jak w „Tenchi Muyo In Love", do akcji wkracza Washuu i organizuje poszukiwania zakrojone na dużą skalę (czyt. całą Galaktykę). Dzięki Sasami do akcji zaprzęgnięty zostaje nawet cesarski dwór Jurai oraz, niekoniecznie z własnej woli, Akademia Galaktyczna. Na Ziemi pozostają Aeka i Ryoko i prowadzą poszukiwania na miejscu. Jeśli się weźmie pod uwagę zaangażowane środki, prędzej czy później Tenchi musi zostać odnaleziony. Choć nie zdradza tego nikomu, Washuu zadaje sobie tylko dwa pytania: „Czy Ryoko lub Aeka będą w stanie przekonać Tenchiego do powrotu? A jeśli Tenchi wróci, to do której z nich?".

PRZESYT?

Czy jakość filmu może mu zaszkodzić? Początkowo, po pierw-

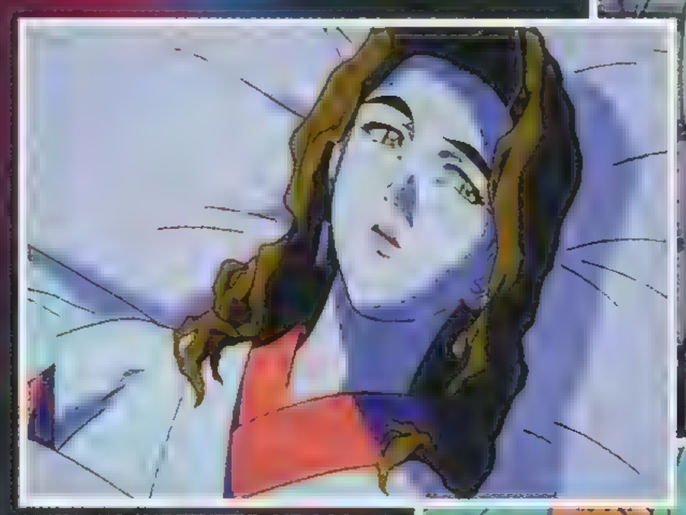


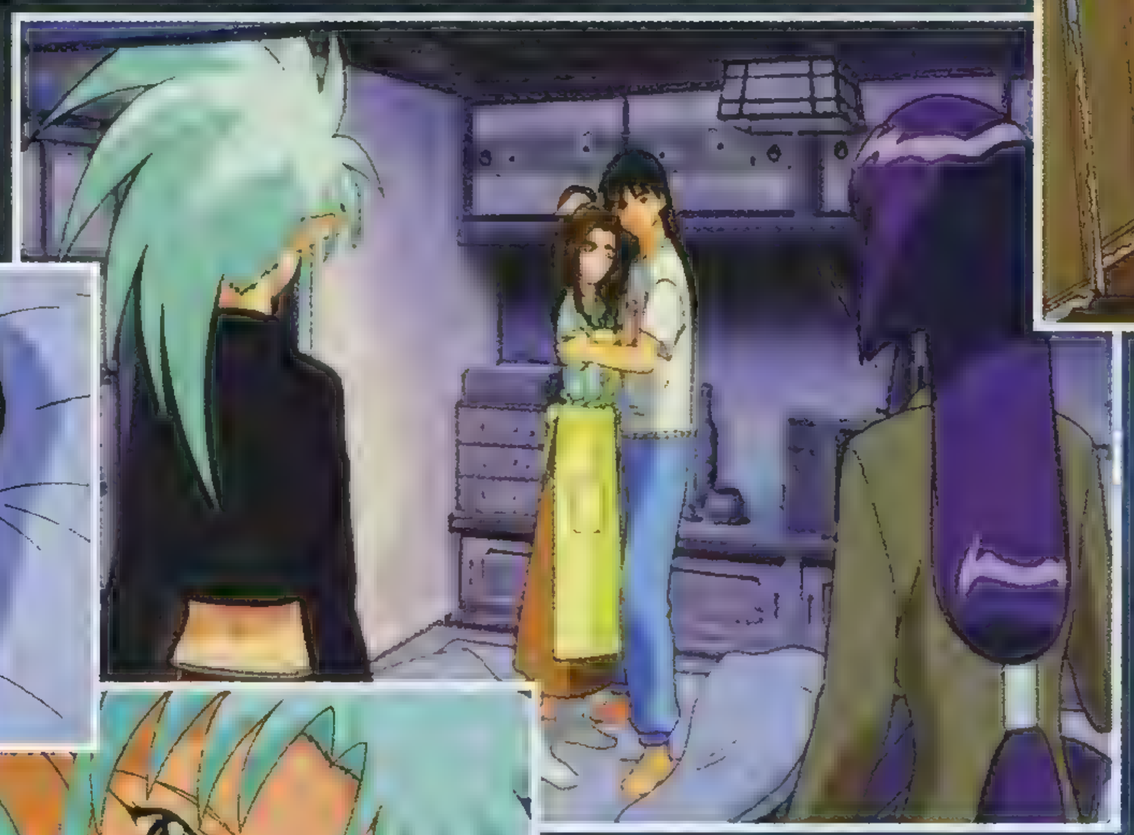


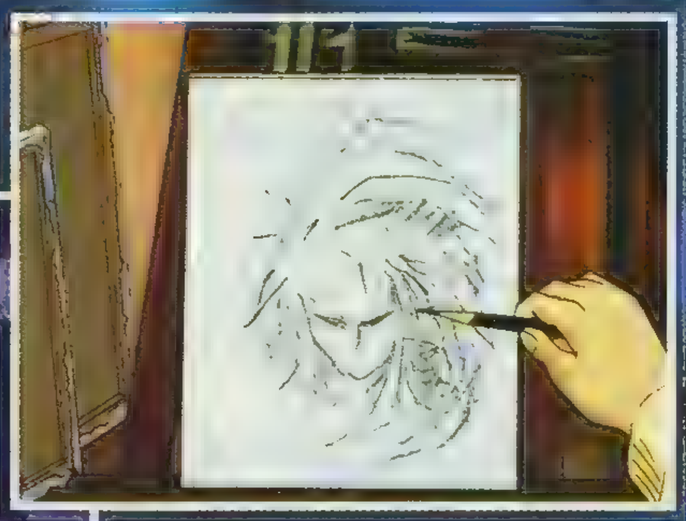


TENCHI MUYO IN LOVE 2

Tytuł „Tenchi Muyo" przewijał się ostatnio w tej rubryce dość często, czy można jednak pozostawić bez komentarza zakończenie pewnej legendy? Tak, „Tenchi Forever" to już ostatnia odsłona komiczno-kosmicznej epopei – tym razem pokazana całkowicie serio.







wrażenie dość drażniącego dysonansu. Wyobraźcie sobie cudowne, mieniące się tęczą barwy tła, ostre jak przysłowiowa „żyleta" (gdy trzeba są rozmyte jak na obrazach impresjonistów)... a na nich nieprzyzwoicie wręcz prymitywne sylwetki bohaterów! Dopiero po otrząśnięciu się z pierwszych pięciu minutach projekcji „Tenchi Forever", byłem nawet bliski udzielenia na to pytanie odpowiedzi twierdzącej. Niestety, sceny początkowe wywierają

szego wrażenia można było dostrzec, że nie jest to wcale wina zbyt prosto rysowanych postaci. Wręcz przeciwnie: animacja i rysunek bohaterów wskazują na znaczny postęp od czasu serii OAV czy nawet „Tenchi Muyo In Love". To scenografia (czyli, prościej mówiąc, tła, na których rysowani są bohaterowie) przeszła jeszcze dalej posuniętą ewolucję, bijąc na głowę wszystko, co do tej pory pokazano w filmie rysunkowym. Jakość grafiki w całym obrazie jest tak wysoka, iż nie wydaje się, by jakiekolwiek inne anime mogło pod tym względem walczyć z „Tenchi Muyo In Love" o palmę pierwszeństwa. Poziomowi animacji dorównuje jakość techniczna filmu – „Tenchi Muyo In Love" jest produkcją panoramiczną (widescreen), wyraźnie przeznaczoną do wyświetlania kinowego (ach, zobaczyć to na dużym ekranie!). Oprócz wyśmienitej jakości obrazu przyjemność oglądania podnosi doskonała ścieżka dźwiękowa, zapisana w standardzie Dolby Digital.

Pejotl

Pioneer 1999
Producent: Taro Maki
Reżyseria: Hiroshi Negishi
Scenariusz: Masaharu Hayano
Muzyka: Tsuneioshi Saito
Czas trwania: 95 minut
Film opatrzony certyfikatem jakości THX

tips & tricks

Banzai & Frogger

BOARDER ZONE

Uwaga: na rynku europejskim gra wyszła pod tytułem SUPREME SNOWBOARDING.
Aby włączyć wszystkie trasy, będziesz musiał zmienić dane w pliku „avaliable_levels.txt" w katalogu „saved_data" (wykonaj kopię, zanim zaczniesz w nim grzebać). Wprowadź następujący fragment we właściwe miejsce:
{ "Easy",1,
"Medium",1,
"Hard",1 }
Potem otwórz plik „defaults.txt" i zmień wpis „available_tracks = 3" na „available_tracks = 7". Aby włączyć wszystkie dostępne deski, otwórz plik „available_levels.txt" w katalogu „saved_data" i wstaw następujące poprawki:
{ "Board_1",1,
"Board_2",1,
"Board_3",1,
"Board_4",1,
"Board_5",1,
"Board_6",1,
"Board_7",1,
"Board_8",1,
"Board_9",1,
"Board_10",1,
"Board_11",1,
"Board_12",1,
"Board_13",1 }
Kody
Wpisz któryś z kodów na planszy menu, by uruchomić odpowiadający mu cheat: imhotepmaailmojentuhoaja – debug menu pod klawiszem E; elee lub lee – odblokowuje trasy na poziomie hard; hiihtoope lub ope – guide boarder; seivaavideograbbi – screen shot; exterminaattori – niespodzianka.

OUTPOST 2: DIVIDED DESTINY

Kliknij szybko kilka razy budynek w czasie jego budowy lub tworzenia wynalazku, by przyśpieszyć ten proces.
Kody: [Ctrl] + [F11] – nieskończone zasoby; [Ctrl] + [F4] – powiększenie populacji o 10%.

RAINBOW SIX: ROGUE SPEAR

W czasie gry wciśnij Enter, by wyświetlić okienko komunikacyjne, i wpisz któryś z kodów: avatargod – God mode; teamgod – team staje się niezwyciężony; teamshadow – team staje się niewidzialny; theshadowknows – niewidzialność; 5fingerdiscount – odnawia amunicję; silentbutdeadly – niespodzianka; turnpunchkick – tryb 2D; explore – przestawienie warunków zwycięstwa; nobrainer – wyłączenie SI; monocle – tryb monocle; clodhopper – tryb cloghopper; meganoggin – tryb mega head; bignoggin – tryb big head; stumpy – tryb stumpy; debugkeys – włączenie klawiszy trybu debug.
Komendy dotyczące obrazowania obiektów: Map draw AI normal colors – normalcolors; Map draw AI panicked colors – panickedcolors; Map draw AI ROE colors – roestatecolors; Map draw AI ROE speed colors – roespeedcolors; Map draw AI combat state colors – combatstatecolors; Map draw AI behavior colors – behaviorcolors; Map draw AI psycological state colors – psychstatecolors; Map draw AI threat awareness colors – threatawarenesscolors; Map draw AI aware colors – awarenessstatecolors; Map draw AI alertness colors – alertnessstatecolors; Map draw AI plan colors – aiplancolors; Map draw level maps – levelmaps; Map draw test plan – testplan; Map draw plan – drawplan; Map draw path point links – pathpointlinks; Map draw cover points – coverpoints; Map draw path points – pathpoints; Map draw object walls – objectwalls; Map draw obstacle walls – obstaclewalls

RALLY CHAMPIONSHIP 2000

By uzyskać żądany efekt, wpisz następujące kody jako imię gracza: A8 championship odblokowany – WORLD CLASS; samochody A8 w trybie time trial i w single – TURBO CHALLENGE; Citroen WRC – MAX POWER; Citroen Saxo WRC – THROW ME A BONE; energia w trybie arcade – ARCADE UNLIMITED; klawisz T daje dodatkowy czas w trybie arcade – GIVE ME TIME; niespodzianki trybu arcade – ARCADE ACTION; samochód R/C – RADIO CAR; bonusowy samochód – FURRY DICE; bonusowy samochód – GROUP B; bonusowy samochód – LAMBAAGHINI; bonusowy samochód – MF HOTBACK; bonusowy samochód – MOOSERATI; bonusowy samochód – PRECIOUS THINGS; bonusowy samochód – SPUD CAR; bonusowy samochód – TREE HUGGER.

RISK 2

Rozpocznij grę w trybie singleplayer. Jeżeli zaczniesz przegrywać, otwórz menu, wybierz „quit" i szybko „resume game" – zostanie odtworzony stan z początku Twojej poprzedniej tury.

SOUTH PARK RALLY

Ukończ tryb championship bez użycia tokenów, by odblokować wszystkie trasy, samochody, tekstury i tryb cheat.
Random Checkpoints option – ukończ „championship mode"; Speech Test option – ukończ „championship mode"; Cheat Sheet option – wygraj wyścig „Rally Days 1" bez zbierania pick–upów; odblokowanie tekstur – zbierz trzy ukryte pick–upy w wyścigu Valentine's Day (pierwsze dwa ukryte są w wieżach, trzeci za obrazkiem Skatera w dżungli); jedziesz jako Bebe – przegraj wyścig „Cowdays" bez zbierania health pick–upów; jedziesz jako Big Gay Al – wygraj wyścig „Pink Lemonade Race"; jedziesz jako Cartman Cop – traf w Chicken Lover 5 razy w wyścigu „Read–A–Book"; jedziesz jako Damian – wygraj wyścig „New Year's Eve" jako jedyny dotykając do „millennium key"; jedziesz jako Death – wygraj wyścig „Halloween" po upuszczeniu czterech świec jednocześnie; jedziesz jako Grandpa – wygraj wyścig „Halloween"; jedziesz jako Ike – zabierz ukryty pick–up na dachu samolotu w wyścigu „Memorial Day"; jedziesz jako Jesus – wygraj wyścig „Christmas"; jedziesz jako Mephisto – wygraj wyścig „Independence Day"; jedziesz jako Mr. Garrison – uaktywnij cztery checkpointy w wyścigu „Rally Days 2"; jedziesz jako Mr. Mackey – wygraj wyścig „Spring Cleaning"; jedziesz jako Ned – zbierz 13 turbo pick–upów (caffeine, Terrence, Philip, itd.) w wyścigu „Independence Day"; jedziesz jako Pip – uaktywnij checkpoint 1 i 4 w wyścigu „Rally Days 2"; jedziesz jako Satan – wygraj wyścig „New Year's Eve"; jedziesz jako Scuzzlebutt – znajdź Phillipa Pharta w wyścigu „Easter Egg Hunt", następnie znajdź wodospad i przebij się do Golden Cow koło wodospadu; jedziesz jako Sheila Broflovski – w wyścigu „Easter Egg Hunt" zabierz Pot Pie (jest obok budynku); jedziesz jako Shelly – wygraj wyścig „Valentine's Day"; jedziesz jako Starvin Marvin – przegraj wyścig „Thanksgiving", nie zbierając indyków; jedziesz jako Terrance i Phillip – zbierz cztery ukryte pick–upy w wyścigu „Christmas"; jedziesz jako Tweak – zbierz 5 caffeine pick–upów w wyścigu „Spring Cleaning"; jedziesz jako Visitor – zbierz ukryte pick–upy (jeden jest nad checkpointem 1, a drugi pomiędzy checkpointem 4 a drewnianym mostem) w wyścigu „Memorial Day".

STAR TREK ARMADA

Nieśmiertelność – otwórz plik „rts_cfg.h" i w podanych liniach w taki sposób zmień wartości na 0.0, żeby wyglądały następująco: float EASY_DAMAGE = 0.0; float HARD_DAMAGE = 0.0;
Rozpocznij grę na poziomie easy lub hard – otrzymasz osłony niewrażliwe na normalne typy broni.
W czasie gry wciśnij [Enter] i wpisz któryś z poniższych kodów:
kobayashimaru – przeskoczenie misji; showmethemoney – dodatkowe fundusze; canofwhoopass – zwiększa SI statku; screwyouguysimgoinghome – boot list w trybie multiplayer; phonehome – chat list w trybie multiplayer.

STAR WARS: FORCE COMMANDER

Włączenie trybu CHEAT
Uwaga: Patch v1.1 jest niezbędny do prawidłowego funkcjonowania kodu. Wystartuj grę i wpisz w opcji „New Player" następujące imię (zwracając uwagę na małe i duże litery): „TheGalaxyIsYours". Wybierając pilota kliknij dwa razy na jego imieniu, zamiast na niebieskiej strzałce. W trakcie gry będziesz mógł używać kodów: dodanie 500 punktów dowodzenia – M; odjęcie 500 punktów dowodzenia – [Ctrl] +

NEW S SERVICE: 00-800 Warszawa 66

M; 999 999 punktów życia dla jednostki – [Num Lock] + [Keypad *]; zwycięstwo w bieżącej misji– [Ctrl] + W; pokazanie wszystkich aktywnych jednostek – [Ctrl] + 8; pokazanie wszystkich jednostek – [Ctrl] + [Shift] + 8; wyłączenie FOW – [Ctrl] + 9; dowodzenie jednostką niezależnie od pkt. dow. – [uwaga 1] [Shift] + M; tworzenie jednostek bez dropshipa – [uwaga 2] [Ctrl] + 0
Uwaga 1: Ta komenda dodaje również 500 punktów dowodzenia do puli.
Uwaga 2: Uaktywnij kod, a następnie wciśnij [Up] lub [Down], aby wybrać typ jednostki. Naciśnij [Left], by stworzyć wybraną jednostkę. Naciśnij [Shift] + [Up] lub [Shift] + [Down], by zmienić team stworzonej jednostki.
Wybór poziomu
Uwaga: Patch v1.1 jest niezbędny do tego kodu. Wystartuj nową grę i wpisz „TheWorldIsYours" w opcji „New Player". Wybierając pilota, kliknij dwa razy na jego imieniu, zamiast na niebieskiej strzałce.
Dodatkowe sztuczki
Jeśli Twój transportowiec ulegnie zniszczeniu, rozładuj go, gdy zacznie wybuchać. Jeżeli zrobisz to dostatecznie szybko i sprawnie, otrzymasz kopię jednostki.
Kliknij „Release Patient" podczas naprawy imperialnego pojazdu – po dokonaniu napraw odjedzie szybciej niż zazwyczaj. Normalnie jednostki naziemne nie mogą atakować latających, jednak AT–AT's chaingun może tego dokonać.

THE SIMS

Należy nacisnąć CTRL + SHIFT + C, aby włączyć tryb CHEAT. Jeżeli ta kombinacja nie będzie działać, należy wcisnąć CTRL + SHIFT + B. Kody podawaliśmy w NSS '78.

RAINBOW SIX: ROGUE SPEAR (URBAN OPERATIONS)

Wciśnij Enter, aby wyświetlić okno komunikacji i wpisz: teamgod – nieśmiertelność dla całej drużyny; avatargod – nieśmiertelność; nobrainer – wyłącza myślenie komputera; explore – gra bez celu; 5fingerdiscount – pełne uzbrojenie; theshadowknows – niewidzialność.

TEST DRIVE OFFROAD 3

Jako swoje imię wpisz ZAKARY X.

NEBULA FIGHTER

Wciśnij klawisz Pause i wpisz: onereality – pełne osłony; holodream – dodatkowy statek; aelfread – następny etap; terry – pełne uzbrojenie; alan – pełne osłony i dopalacze.

STAR WARS: FORCE COMMANDER

Stwórz nowego gracza i nazwij go TheWorldIsYours, dwa razy kliknij na nim myszą. Masz dostęp do wszystkich misji.
Stwórz nowego gracza i nazwij go TheGalaxyIsYours, dwa razy kliknij na nim myszą. Od teraz możesz wcisnąć w trakcie gry następujące klawisze: M – 500 punktów dowodzenia; SHIFT + M 500 – punkty dowodzenia i zamówienie dowolnego sprzętu; CTRL + W – wygrana; CTRL + 8 – pokazuje aktywne jednostki; CTRL + SHIFT + 8 – pokazuje wszystkie jednostki; CTRL + 9 – mgła wojny znika; NumLock + * (szary) – 999999 jednostek życia dla jednostki.
Tworzenie nowych jednostek (po użyciu cheatu TheGalaxyIsYours): w trakcie gry wciśnij CTRL+0. Strzałki do góry i do dołu służą do wybrania jednostki. Strzałka w lewo tworzy jednostkę. Strzałki góra i dół z Shiftem zmieniają przynależność jednostki. Wciśnij CTRL + 0, a następnie zaznacz jednostkę wroga i wciśnij DELETE – wróg zostanie skasowany.

TACHYON: THE FRINGE

Wciśnij 7 z klawiatury numerycznej. Pojawi się okno komend, wpisz w nim: IM A CHEATER – włącza cheaty; ONE MILLION DOLLARS – +5000 kredytów; QUICKENING – nieśmiertelność; COME GET SOME – pełna amunicja; DILITHIUM – pełna energia; THERE IS NO SPOON – powrót do bazy to wygrana; BOOM STICK – dostęp do wszystkiego; RAGTAG – wszystkie statki dostępne; KESSEL RUN – rozbudowa statku.

W NASTĘPNYCH NUMERACH...

E3 2000 – super relacja!

Największe wydarzenie w branży gier roku 2000! Już za miesiąc super obszerna relacja z największych targów growych na świecie.

DIABLO 2

I znowu czekamy. Premiera znów przełożona, tym razem na 12 lipca. A już myśleliśmy, że za miesiąc będzie recka. Chociaż, kto wie? Jeśli diabły z BLIZZARD–a się postarają...

VAMPIRE: THE REDEMPTION

Ach, kiedy wreszcie zostaniemy wampirami? Jeden z najlepszych systemów RPG na pececie! Sądząc po screenach i po szumnych zapowiedziach, będzie to hit numeru. Jeśli będzie...

BALDURS GATE: ICEWIND DALE

To będzie gra! Kilka osób w redakcji już zaciera w ręce. Ciekawe, czy kiedy przyjdzie wersja do recenzji, to się pobiją czy może – aby ustalić kto opisze grę – rzucą kostką (k20:)?

ARCATERA: THE DARK BROTHERHOOD

Ciekawe, czy ARCATERA odciągnie uwagę rolplejowców od ICEWIND DALE. Mieliśmy okazję pograć w betę i musimy przyznać, że scenariusz jest rewelacyjny, podobnie zresztą jak cały koncept gry. Co prawda nie jest to AD&D, ale zawsze...

ALLEGIANCE

Gierka wygląda przednie i właśnie jesteśmy w fazie testów sieciowych. TopGun zakłada hełmofon, podpina do kompa swój skomplikowany zestaw do sterowania i leci! Wiuuuuu!...

FEAR EFFECT

Konsolarze już w to grają, my zagramy za miesiąc, jeśli konwersja dojdzie do skutku. Wreszcie będziemy mogli się potrzaskać na pececie, bo w temacie mordobić na blaszaka ostatnio coś cienko...

MOTOCROSS MADNESS 2

Coś dla maniaków krosowych. Zulu nie może już spokojnie usiedzieć na miejscu, więc z nudów zajeżdża na śmierć swoją Hondę, a jej ryk niesie się niczym grzmot po całej okolicy.

POZA TYM...

– Opiszemy kupę rozmaitego sprzętu hardware'owego, w który warto się zaopatrzyć, aby nie wypaść z obiegu.
– Zmiażdżymy w imadle najlepsze i najpopularniejsze gierki.
– Ogłosimy nowe konkursy i rozwiążemy stare.
– Opublikujemy drugi wynik Listy Przebojów Czytelników.
– Napiszemy o wojnach w necie.
– Odrdzewimy zcyborgizowanych autorów Cybernetu :)

WAKACYJNY NUMER NSS'81/82
W KIOSKACH JUŻ POD KONIEC CZERWCA!

Oryginalna gra (2xCD)

DEVIL INSIDE PL za 29,90 !!!

Czas rozpocząć najbardziej szalony program w dziejach TV ! Czysta akcja i 100% adrenaliny.

DEVIL INSIDE PL to wspaniała gra akcji stworzona przez autora serii gier Alone in the Dark, Huberta Chardot'a.

- zwariowany, bezwzględny i prawdziwy show z udziałem byłego policjanta Dave'a Coopera oraz jego demonicznej towarzyszki Devy
- ponad 50 rodzajów najbardziej przerażających potworów, 7 różnych rodzajów broni, 8 specjalnych umiejętności i mnóstwo zróżnicowanych poziomów
- niesamowita animacja postaci oraz kilkadziesiąt punktów trafień
- akcja gry przedstawiona jest w konwencji programu telewizyjnego. Trzy równocześnie działające kamery, towarzyszący nam operator, okrzyki publiczności i komentarz prowadzącego sprawiają, że czujemy się jak prawdziwa gwiazda filmowa.
- efekty specjalne zastosowane w grze takie jak: spowolnienie obrazu, zawieszenia akcji po trafieniu ofiary, a następnie wirowanie kamery wokół obiektu to jakość wzięta z najlepszych współczesnych filmów.
- profesjonalnie przygotowana polska wersja językowa z Jerzym Kryszakiem w roli prezentera telewizyjnego

Zamów Devil Inside PL z dostawą do domu

(0-22) 519 69 19

Zadzwoń już dziś!

Weź udział w niesamowitym programie TV, gdzie Ty będziesz główną atrakcją.

Pełna gwarancja najwyższej jakości, nasza pomoc techniczna czuwa i reaguje bezzwłocznie.

Oryginalne gry tańsze niż pirackie! Rewolucja rynkowa jednak rozpoczęta, weź w niej udział i stań po stronie mega tanich oryginalnych gier. Już od 15 czerwca będziesz mógł kupić nową, doskonałą grę Devil Inside PL w cenie znacznie niższej niż pirackiej. Za dwie płyty CD zapłacisz jedynie 29.90! Wesprzyj rynkową rewolucję kupując swój własny oryginalny egzemplarz eXtra Gry!!!

NOWOŚĆ!

www.extragra.com

Pakiet z pełną wersją znakomitej gry komputerowej Devil Inside PL zawiera:

- *płytę CD-ROM z programem,*
- *dodatkową płytę audio z muzyką z gry,*
- *opakowanie plastikowe płyt CD,*
- *pudełko kartonowe na grę,*
- *instrukcję obsługi,*
- *pismo z dodatkowymi informacjami związanymi z grą Devil Inside PL,*
- *konkurs z możliwością wygrania odlotowego komputera.*

Szukaj już 15 czerwca pierwszego numeru, odjazdowej kolekcji oryginalnych gier komputerowych. Extra Grę kupisz w całej Polsce w punktach sprzedaży prasy i dobrych stoiskach z grami komputerowymi.

Z przyczyn niezależnych od wydawcy w pierwszym numerze eXtra Gry nie ukaże się zapowiadana gra Messiah. W tym numerze proponujemy doskonałą grę Devil Inside PL, jednocześnie obiecujemy, że dołożymy wszelkich starań, aby w kolejnym numerze eXtra Gry ukazała się gra Messiah w cenie 29.90. W imieniu autorów projektu eXtra Gra ogromnie przepraszamy wszystkich zainteresowanych i prosimy o udzielenie nam kredytu zaufania. Więcej Was nie zawiedziemy!

Najwyższą jakość i najniższą cenę gwarantuje CDPROJEKT, wiodący wydawca gier komputerowych w Polsce.

NOWA STRATEGIA MISTRZÓW GATUNKU - FIRMY MICROPROSE W POLSKIEJ WERSJI JĘZYKOWEJ ZA JEDYNE 79 ZŁ!

MAJESTY

Zbuduj królestwo, wyznaczaj nagrody, używaj czarów, odkryj świat na nowo. Ty tu rządzisz...

SUPER CENA • SUPER CENA • SUPER CENA
79
ZŁOTYCH

PROFESJONALNA POLSKA WERSJA JĘZYKOWA
PL
CD PROJEKT

W sprzedaży od 21 czerwca

Czy chciałbyś zostać królem, rządzić dobrze i sprawiedliwie? Walczyć z mitycznymi bestiami, ustanawiać nowe prawa, rządzić poddanymi, decydować o ich życiu lub śmierci? Czy kiedykolwiek zastanawiałeś się nad tym, jak by to było, gdybyś mógł pokierować losem setek, tysięcy poddanych, budować zamki, niszczyć wrogie twierdze, wypowiadać wojny, zawierać przymierza? Twoje marzenia mogą się spełnić dzięki Majesty - tu czekają na Ciebie przygody jakich dotąd nie przeżyłeś.

MICROPROSE

HASBRO Interactive

DEVELOPED BY CYBERLORE WWW.CYBERLORE.COM

Wersja polska i wyłączna dystrybucja w Polsce

CDPROJEKT
www.cdprojekt.com

- Nowa pasjonująca idea - fantastyczna symulacja Twojego królestwa.
- Olbrzymi wybór budowli - gildii, koszar, wież magów, bibliotek, karczm, chatek oraz wielu innych...
- Różnorodność ras i jednostek: elfy, krasnoludy, gnomy, paladyni, magowie, rycerze i inni herosi.
- Rozbudowane i dopracowane do perfekcji scenariusze single- i multi-player.
- Ogromny wybór czarów oraz indywidualnych umiejętności bohaterów.
- Profesjonalnie opracowana polska wersja językowa.
- Rewelacyjnie niska cena - 79 PLN!

Sprzedaż wysyłkowa: Centrum Sprzedaży Wysyłkowej CD Projekt: tel.: (0-22) 519 69 19, Wirtualny Świat: (0-22) 519 69 69; **Sklepy firmowe CD Projekt:** Kraków ul. Starowiślna 65, tel. (0-12) 421 26 17; Radom pl. Konstytucji 3 maja nr. 5, tel. (0-48) 363 24 19; Warszawa ul. Indyjska 25a, tel. (0-22) 672 80 18; Warszawa ul. Pereca 2, tel. (0-22) 654 23 65; **Biuro handlowe:** Warszawa ul. Jagiellońska 74, tel. (0-22) 519 69 00

© 2000 Hasbro Interactive Inc. Wszelkie prawa zastrzeżone. © 2000 Cyberlore Studios Inc. Wydawca Hasbro Interactive Inc. Produkcja Cyberlore Studios Inc. Wyłączna dystrybucja w Polsce CD Projekt.